CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

Animonde,
Empires &
Dynasties
les critiques
les aides de jeu
les scénarios

1940
un must de
GDW en encart

La guerre sous
la Renaissance

M 3168 - 46 - 30,00 F
3793168030008 00460

210 FB - 8 FS - $can 5.25

scanné par sambottes
pour france rpg
(lancedragon.no-ip.com)

ECLATEZ-VOUS GRANDEUR NATURE

Découvrez un drôle de jeu dans Jeux & Stratégie, un jeu de rôle qui vous fera passer pour un assassin peut-être, une soirée mémorable sûrement. L'étrange disparition de Vladimir Tchekov, c'est le thème de ce jeu un peu bizarre. Oui, j'ai dit bizarre mais je ne vous en dirai pas plus. Sauf ceci : tout est expliqué dans Jeux & Stratégie.

Également au sommaire

- **Let's Whist again : redécouvrez l'ancêtre du bridge.**
- **Une grande aventure solo.**
- **En encart détachable : Le retour des mutants.**
- **Les meilleurs jeux pour micro-ordinateur.**
- **Les problèmes de la finale du championnat de France des jeux mathématiques.**

JEUX & STRATEGIE

ON N'A PAS TOUS LES JOURS 20 ANS !

JEU DE STRATEGIE
POUR 2 A 4 JOUEURS
A PARTIR DE 10 ANS

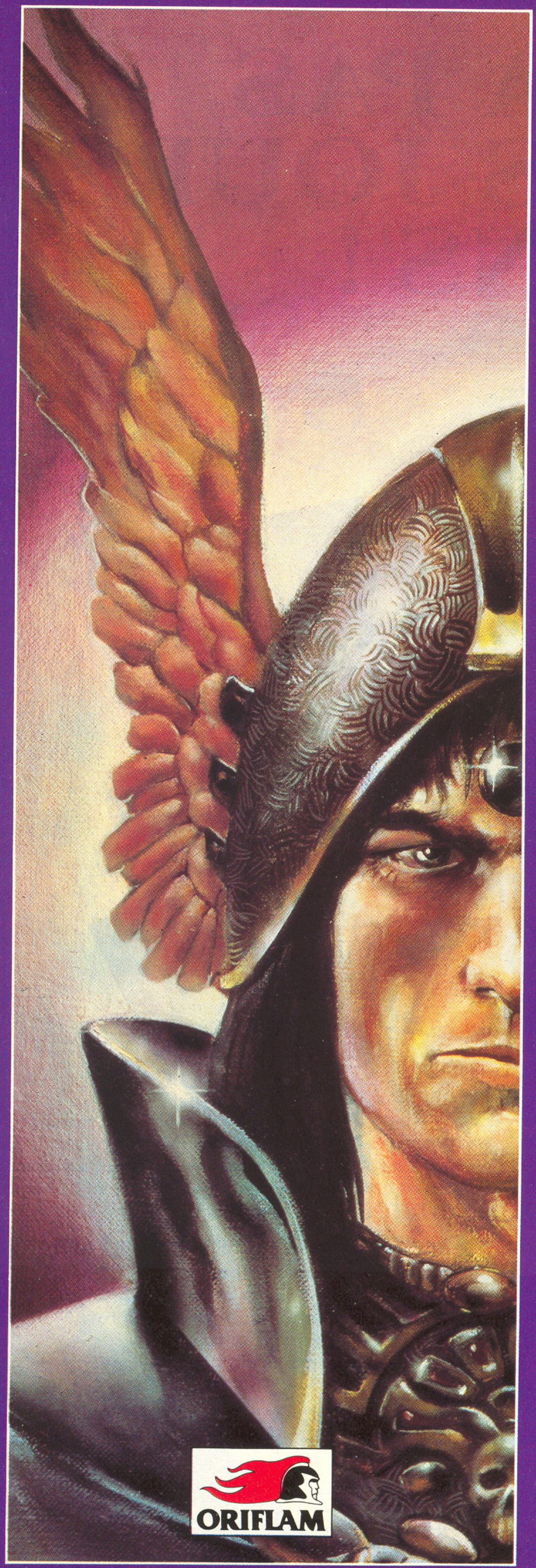
Un jeu de Duccio Vitale et François Nedelec

JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

Rexton - 32, rue Brancion - 75015 PARIS
Tél. **(1) 45.32.86.86**

Des questions sur les jeux REXTON ?
MINITEL 3615
Tapez
REXTON

SOCOMER Publicité



Pour la première fois Hawkmoon pouvait contempler la Granbretanne dans toute sa puissance. C'était comme une vaste légion surgie, de l'enfer, qui progressait lentement vers le sud, les bataillons succédant aux bataillons, les escadrons suivant les escadrons, et cette multitude de soldats masqués faisait penser à une armée d'animaux avançant implacablement vers les frontières de Kamarg. Il y avait la bannière d'Asrovak Mikosevaar, ornée d'un cadavre ricanant surmonté d'un vautour, et qui portait en lettres écarlates, la devise ***Mort à la Vie.*** *Suivant l'emblème félin du duc Vendel grand connétable de l'ordre du Chat, avançaient les troupes aux masques de mouche du seigneur Jarak Nankenseen...*
(Extrait du Joyau noir, livre deux, la bataille de Kamarg)

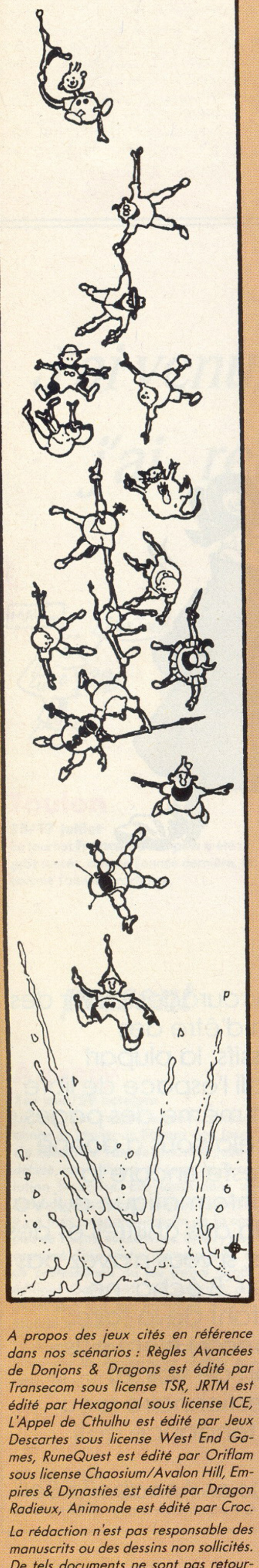
HAWKMOON

Rejoignez **HAWKMOON** et affrontez le Ténébreux Empire à travers notre Europe dévastée.
Après **STORMBRINGER** Oriflam vous présente **HAWKMOON** le deuxième jeu de rôle consacré au cycle du Champion Eternel.
A l'intérieur d'une boîte somptueusement illustré par **Franck Brunner** vous pourrez découvrir quatre ouvrages faciles d'emploi: le livre du Joueur, le livre du Maître, le livre de la Science, le livret d'aides de jeu ainsi que la carte de l'Europe du Tragique Millénaire.
Tous ces livres vous décriront tout ce que vous pouvez désirer connaître sur ce monde. Toutes les classes de personnage y sont décrites, du guerrier volant jusqu'au scientifique en passant par les mutants et les Ordres Granbretons. Tous les pays sont présentés avec les profondes cicatrices qu'ont laissées les guerres impitoyables. La nouvelle science pervertie n'aura plus de secret pour vous ainsi que toutes les créatures cauchemardesques qui hantent désormais notre Terre.
Construits sur un système identique **STORMBRINGER** et **HAWKMOON** sont entièrement compatibles et permettent aux aventuriers de passer aisèment d'un univers à l'autre. Mais attention, **HAWKMOON** est un monde totalement loyal où les démons perdent la quasi-totalité de leurs pouvoirs et sont particulièrement démunis face à des armes d'une puissance inouie telle que le lance feu ou le canon à acide.
Comme toujours Oriflam vous présente une version particulièrement enrichie par rapport au jeu américain. Pendant plus de trois mois deux créateurs ont travaillé en étroite collaboration avec les gens de Chaosium pour vous présenter un jeu du plus haut niveau. La présentation est pronfondément remaniée et plus de 60 nouvelles illustrations viennent agrémenter les différents livres. Le livret de science passe de 12 pages à plus de 30. Vous pourrez également découvrir des nouvelles compétences, des nouvelles créatures, un système complet pour simuler les combats aériens et enfin deux scénarios originaux dont un est spécialement conçu pour permettre aux personnages des Jeunes Royaumes de s'aventurer sur la Terre du Tragique Millénaire.

Saisissez votre hache et votre lance feu!
Enfourchez votre faucon géant!
La bataille de Kamarg commence...

HAWKMOON sera disponible dans tous les vrais magasins fin juillet, ou par correspondance en envoyant un chèque de 199F (+ 25F. de port) à :
ORIFLAM 7 rue de Villers l'Orme 57070 METZ.

46



C.B Larsen

LES DOSSIERS DE CASUS BELLI

		Int	Réa	
JEU DE RÔLE: EMPIRES & DYNASTIES				
▲ **L'épreuve du feu**		❑	❑	32
▲ **Les aides de jeu:**	*Descendance et transmissions.*	❑	❑	34
▲ **Le scénario:**	*Cache-cache Jou-Jou.*	❑	❑	37
JEUX DE RÔLE: ANIMONDE				
▲ **L'épreuve du feu**		❑	❑	40
▲ **Les aides de jeu:**	*Habitat et nourriture.*	❑	❑	42
▲ **Le scénario:**	*Cristal qui aime.*	❑	❑	69
LA GUERRE A LA RENAISSANCE				
● **L'art de la guerre à la Renaissance**	*Article.*	❑	❑	80
● **Landsknecht**	*Critique et aide de jeu.*	❑	❑	82
● **Scénario Landsknecht**	*L'ombre de la trahison.*	❑	❑	86
● **Figurines baroques**	*Règles et figurines pour 16e et 17e siècle.*	❑	❑	88
CASUS SPÉCIAL				
● **1940**	*Notre wargame en encart.*	❑	❑	94
● **Carte du wargame**	*D'après GDW.*	❑	❑	54
■ **Poster**	*Meanwhile... back in the forest.*	❑	❑	52
SCENARIOS				
▲ **AD&D niv. 6: Le Maître des Nuages**		❑	❑	II
Le jour où un visage de femme apparut dans le ciel de Laelith.				
▲ **JRTM: Le dernier chant**		❑	❑	VI
Les histoires d'amour sont éternelles, comme celle de Beren et Luthien .				
▲ **Cthulhu SF: La Terza Bocca di d'Endrrah**		❑	❑	X
Une Yog-Sothotherie dans les étoiles, où se niche une nouvelle Shambleau.				
▲ **RuneQuest: La peau**		❑	❑	XIV
Il existe certaines bêtes dont il vaut mieux ne pas vendre la peau.				
ARTICLES & AIDES DE JEU				
▲ **Profession Maître des Runes**	*Pour bien jouer à RuneQuest .*	❑	❑	72
◆ **Théorie et analyse du wargame**	*Les principes d'initiative et de relativité .*	❑	❑	87
● **Formations Empire**	*Le point de vue historique .*	❑	❑	94
CRITIQUES				
▼ **Sur un plateau: Mai 68**	*Sous les pavés: le jeu .*	❑	❑	74
▼ **Sur un plateau: Suprématie**	*Un risque nucléaire .*	❑	❑	86
● **Onslaught**	*Un jeu "éclair"*	❑	❑	90
RUBRIQUES				
■ **Nouvelles du Front**	*Calendrier, clubs,...*	❑	❑	6
■ **Le Barbare Déchaîné**	*Sub-magazine humeuristique*	❑	❑	15
■ **Nos chers confrères**	*Magazines et fanzines.*	❑	❑	16
■ **Têtes d'Affiche**	*Les nouveaux jeux déballés.*	❑	❑	20
■ **Inspi bouquins**	*Actualité SF et cycle de Mars.*	❑	❑	26
■ **Inspi ciné**	*Le festival du Rex: il y était.*	❑	❑	29
■ **Inspi BD**	*Nouveautés.*	❑	❑	30
■ **Kroc le bô**	*BD de Chevalier Ségur.*	❑	❑	75
■ **Ludotique**	*Wargames et jeux d'aventure sur micro.*	❑	❑	102
■ **Petites annonces**	*Elle est belle ma petite annonce !*	❑	❑	104
■ **Couverture**	*Thierry Ségur*	❑	❑	

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Règles Avancées de Donjons & Dragons est édité par Transecom sous license TSR, JRTM est édité par Hexagonal sous license ICE, L'Appel de Cthulhu est édité par Jeux Descartes sous license West End Games, RuneQuest est édité par Oriflam sous license Chaosium/Avalon Hill, Empires & Dynasties est édité par Dragon Radieux, Animonde est édité par Croc.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

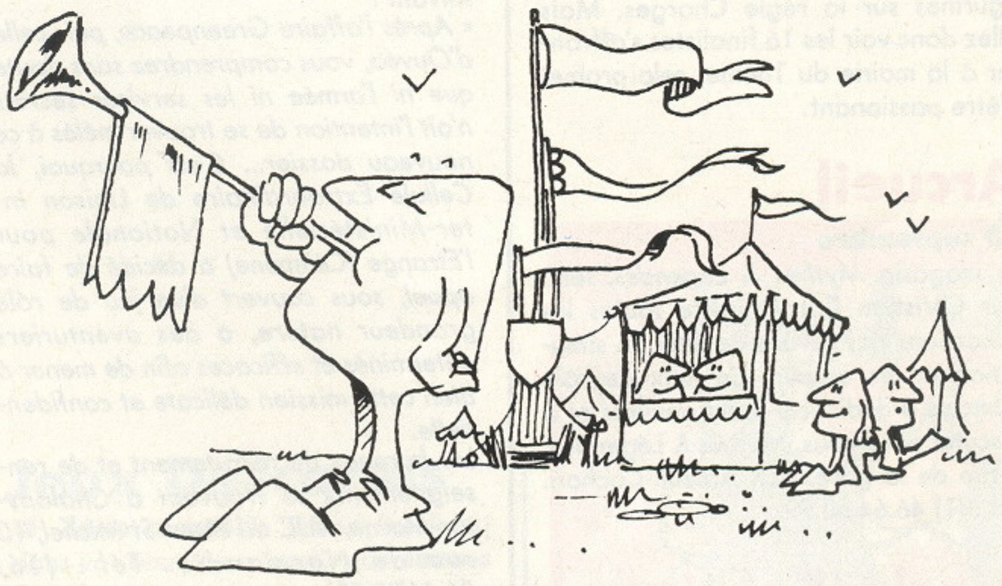
Notre beau bulletin d'abonnement est en page 8. Ce serait vraiment dommage de ne pas en profiter...
Attention: La page 128 de ce numéro est toujours sur le 36.15 CASUS.

CASUS BELLI N°46. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 45.63.01.02. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3ème trimestre 1988. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1988. **DIRECTION ADMINISTRATION.** Président-Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Commercial Publicité : Ollivier Heuzé. **REDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquettiste : Agnès Pernelle. Secrétariat : Valérie Tourre. Dépouilleur du sondage : Tristan Lhomme. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Bruno Bellamy, Patrick Durand-Peyroles, Cyril Flautat, Alain Gassner, Didier Guiserix, Thierry Ségur, Stéphane Truffert. **SERVICES COMMERCIAUX.** Marketing et Développement : Roger Goldberger. Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Nadine Mayorga. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Michèle Hilling assistée de Capucine Thévenoux. **PUBLICITE.** Isabelle Blanchard- 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 45.63.01.02. Excelsior Publications S.A., capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tél : 30.50.40.90.

Cela n'aura peut-être pas de signification pour tous ceux qui nous lisent, mais ici, à la rédaction, l'événement, on pourrait dire le feuilleton, qui nous tient en haleine jour après jour, c'est le fantastique écho que vous faites à notre enquête du numéro précédent. Une "remontée" conforme aux usages aurait pu tourner autour de 800, nous espérions bien atteindre 1000. Imaginez la fête que nous avons fait en dépassant les 2000 réponses (et ce n'est pas fini)! En dehors de la fiabilité accrue des résultats statistiques que nous vous dévoilerons dans notre numéro 47, le 20 septembre, c'est surtout la passion que cela traduit qui compte. Qu'il s'agisse de contester, affirmer, proposer, encourager, ouvrir des débats, vous êtes loin d'être des "consommateurs" passifs: la plupart d'entre vous ont rempli l'espace de libre expression, y ajoutant même des pages ou des dessins. Tout cela nous a donné de la lecture, mais il reste encore la phase de traitement informatique qui va nous sortir de tout cela des chiffres et des tendances... D'ailleurs, si vous n'avez pas encore renvoyé votre CB écho, ne négligez pas pour autant de le faire: ceux qui ont déjà répondu n'ont pas forcément votre façon de voir, et chaque nouveau questionnaire reçu ajoute son poids à la tendance qu'il défend.

Joe Casus et Annabella Belli

J'ai venu, j'ai vu, j'ai repartu



trop tard

Toulon

15/17 juillet

Le tournoi **France Sud Open** a été un gros succès, comme l'année dernière. Et comme l'année prochaine.

présent

Annecy

1er mai/29 octobre

La MJC des Teppes organise chaque année en janvier un **Forum des jeux de rôle.** Pour l'année prochaine, elle a décidé que le thème en serait la Révolution française. Elle lance donc un concours de scénarios pour jeux de rôle. Il y a trois catégories : moins de 16 ans, plus de 16 ans, collectivités. Un jury sera composé d'historiens, d'enseignants, et de professionels du jeu (revue Graal, éditions Gallimard). Le scénario gagnant sera joué lors du forum, doté en espèces et publié dans Graal.

Tous renseignements : MJC des Teppes, place des Rhododendrons, 74000 Annecy. Tél : (16) 50.57.56.55.

Renaix (Belgique)

27/30 juillet

Le club du Dédale du Sombre organise **Avalon Hills,** un grandeur nature axé sur la légende du roi Arthur et la Quête du Saint Graal. Pour tous renseignements contactez François Rose, 13 boulevard des fusillés, 9600 Renaix, Belgique. Tél (depuis la France) : 19.32.55.21.95.68, (depuis la Belgique) : (055).21.95.68.

avenir

Aix-en-Provence

28/30 juillet

Cette bonne ville du sud nous propose son premier **festival de jeux de rôle & d'expression.** Au programme : démonstrations de jeux de rôle, mini-conférences ludico-litttéraires, expositions d'artistes ludiques, forums de créateurs, repas médiéval et fantastique, comédiens et costumes, concours de photographie et poésie, et..., et... *PAS* de tournois.

Les démonstrations sur les jeux Paranoïa, JRTM, AD&D, Table Ronde, RuneQuest, Bushido, James Bond, Empire Galactique, l'Appel de Cthulhu, D.C Heroes, Stormbringer, Daredevils, Rêve de Dragon, Space Opera, Maléfices, Légendes, etc. seront assurées par les clubs Le Lotus noir, Les Incorruptibles, Les Froussards, L'Archimage fans' club et L'Ordre des seigneurs. Et toujours pas de tournoi (quel bonheur...). Renseignements auprès de l'Archimage, 15 rue des Marseillais, 13100 Aix-en-Provence. Tél : (16) 42.38.54.00.

Strasbourg

30/31 juillet

Le CLAS« A », la compagnie du GRAAL, et les boutiques Philibert et Excalibur, organisent un **grandeur nature médiéval fantastique** à 30 km de Strasbourg. Inscriptions et renseignements auprès de Philibert, 12 rue de la grange, 67000 Strasbourg. Tél : (16) 88.32.65.35.

Morestel & Dinan

Semaines de l'hexagone

En août, rendez-vous à Morestel (Isère) du 30 juillet au 13 août, ou du 13 au 27 août dans le fief du Dragon Radieux. Jeux de rôle, grandeur nature et wargames, plus un atelier « costume médiéval ». Pour les infos appelez le (16) 74.80.27.46 (demandez une personne s'occupant des Semaines).

Quant aux Bretons, rendez-vous à Dinan pour des semaines de jeu, avec à chaque fois un grandeur nature. Tél : (16) 99.31.38.84 ou (16) 99.33.13.73.

Renseignements généraux auprès de Xavier Jacus, 37 route Nationale, 55200 Lerouville. Tél : (16) 29.91.35.07.

Thonon

1/15 août

Si vous êtes dans la région d'Annecy pendant les vacances, allez donc participer au **killer** organisé par la MJC de Thonon et le club N.R.V. Tous renseignements au (16) 50.71.00.91.

Vercors

1/16 août

Le Groupe d'Animation, d'Education et de Loisirs (GAEL) organise un **stage ludique** pour les plus de 16 ans, couple et famille. Au programme : jeux de rôle, wargames, jeux de société, grandeur nature, murder party. Le tout dans une maison d'accueil agrée du Vercors. Contact auprès de Rêve de Jeu, GAEL 12 rue du Boeuf, 69005 Lyon. Tél : (16) 78.60.88.49 (heures de bureau) ou (16) 78.38.25.41 (après 20 heures).

Hardelot

5/6/7 août

Un **spectacle son et lumière sur Tristan & Iseult** à lieu au coeur de cette ville-enceinte fortifiée du Pas-de-Calais.

Dinan

13/15 août

Participez au **premier tournoi de Bretagne de Diplomatie. Inscriptions auprès de Dominique Le Bris, 2 rue St-Exupéry, 29000 Quimper.**

Mauzun

15 août

Dans le cadre des festivités du château de Mauzun, près de Billon (63), un **grandeur nature** aura lieu avec comme thème la fin du Xème siècle. Pour tous renseignements : Cercle auvergnat de ludophilie, tél : (16) 73.35.53.61. ou Association Faite auvergne, tél : (16) 73.36.33.30.

Dinan

20 août

La Guilde de Bretagne organise un **grandeur nature** : Pendragon. Renseignements au (16) 99.31.38.84 ou (16) 99.33.13.73.

Cluse

27 août

Rendez-vous à la MJC de Cluse pour une **après-midi spéciale jeux de rôle.**

Tours

27/28 août

C'est au manoir de Bois-Renault, à Ballan-Miré (8 km de Tours) qu'aura lieu un **grandeur nature** d'ambiance Maléfices... Renseignements au Poker d'As, 6 place de la Résistance, 37000 Tours ou au CSLTD chez Serge Berthier, 7 rue Aristide Briand, 37510 Ballan-Miré.

Provins

3/4 septembre

Le club Pythagore, Antenne de Provins et la ville de Provins, Jeux Descartes, Casus Belli et Paradoxes organisent **La**

nuit des Maléfices. Initiations et parties libres, week-end de rencontres et dédidaces où tous les auteurs de jeux de rôle français sont invités, buffet costumé « Belle époque », jeu de rôle grandeur nature « Sorcellerie et Occultisme au début du siècle », scénario de Michel Gaudo pour un Maléfices non-stop dans la nuit. Renseignements et inscriptions : Paradoxes, 27 Bd Malesherbes, 75008 Paris. Tél : (1) 42.66.56.00.

Paris 16ème

3/4 septembre
Les inscriptions sont closes pour la **Coupe de France de Jeux d'Histoire « Antique/Médiéval »** avec figurines sur la règle Charges. Mais allez donc voir les 16 finalistes s'affronter à la mairie du 16ème, cela promet d'être passionant.

Arcueil

10 septembre
Le magasin *Mythes & Légendes,* tenu par Christian Caroli, invite toutes les rédactions des revues de jeux de simulation et les auteurs de jeux de rôle français à dédicacer leurs oeuvres et à discuter avec vous. Mythes & Légendes, 6 rue de la gare. RER Arceuil-Cachan. Tél : (1) 46.64.80.99.

Weris (Belgique)

16/18 septembre
La Guilde des Fines Lames organise un **grandeur nature** dans les Ardennes belges : Aratorix en état de siège. Dans une centaine d'hectares d'une forêt rocailleuse, et avec un village gaulois reconstitué. Renseignements à la GDFL, 1 avenue du Parc, 4920 Embourg, Belgique. Tél : 041/65.69.83.

Poitiers

4/9 octobre
Les **5èmes rencontres européennes du jouet de pointe** auront donc lieu une fois de plus. Avec la présence d'un stand Casus Belli, on peut s'attendre à ce qu'elles s'ouvrent de plus en plus aux jeux de simulation.

Châlons-sur--Marne

8 octobre
Nous insérons sans le modifier l'avis suivant :
« Après l'affaire Greenpeace, puis celle d'Ouvéa, vous comprendrez sans doute que ni l'armée ni les services secrets n'ait l'intention de se trouver mêlés à ce nouveau dossier... C'est pourquoi, la Cellule Extraordinaire de Liaison Inter-Ministérielle et Nationale pour l'Etrange (Célimène) a décidé de faire appel, sous couvert d'un jeu de rôle grandeur nature, à des aventuriers déterminés et efficaces afin de mener à bien cette mission délicate et confidentielle.
Les bureaux de recrutement et de renseignements se trouvent à Châlons-sur-Marne, MJC du Mont St Michel, 10 rue de Normandie. Tél : (16) 26.64.30.73. »
La responsabilité de la rédaction de Casus Belli n'est pas engagée par ce communiqué.

Chamalières

8/9 octobre
L'Association des Jeux Chamalièrois organise un **48 heures non-stop du jeu de rôle,** pour sa deuxième convention. Venez nombreux à la salle polyvalente du carrefour Europe. Il y aura aussi un concours de dioramas. Contact : Association Jeux Chamalièrois, 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières. Tél : (16) 73.37.16.50 le matin ou après 20h.

Les Mureaux

9 octobre
Le club Les Loups de l'Apocalypse organise un **tournoi** à la Médiathèque des Mureaux, sur AD&D, l'Appel de Cthulhu, Stormbringer, RuneQuest, Paranoïa, Star Wars. Tous renseignements auprès des Loups de l'Apocalypse, 4 rue des Près, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Tél : (1) 30.93.99.39.

Mantes

22 octobre
C'est à 50 km à l'ouest de Paris que Les Messagers d'Elendil organiseront un **grandeur nature** médiéval fantastique : « La foire aux mercenaires ». Pour tous renseignements et inscriptions : Les Messagers d'Elendil, 99d avenue Henri Chéron, 14000 Caen. Tél : (16) 31.74.55.45.

Drancy

29/30 octobre
Les Sentinelles du Nord-Est organisent les **48 heures du jeu français** avec initiations, démonstrations et tournois sur Rêve de Dragon, Maléfices, Empires & Dynasties, L'aiglon ou le lys, Mai 68. Renseignements auprès d'Olivier au (1) 46.71.24.20. après 18 heures.

Chamalières

12/13 novembre
Venez participer au **2ème trophée Vercingétorix** des jeux de guerre avec figurines, époque antico-médiévale. Règle Charges 25mm, liste d'armée 1400 pts budget charge conforme aux listes WRG de 1 à 180. Inscription : 35 F. Contact : Association Jeux Chamalièrois, 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières. Tél : (16) 73.37.16.50 le matin ou après 20h.

passé

ABONNEZ-VOUS !

BULLETIN D'ABONNEMENT
à retourner paiement joint à :
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

OUI, je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 an – 6 numéros : 150 F. (étranger : 201 F.)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

● Ci-joint mon règlement de _____ F par chèque à l'ordre de : CASUS BELLI-BRED.

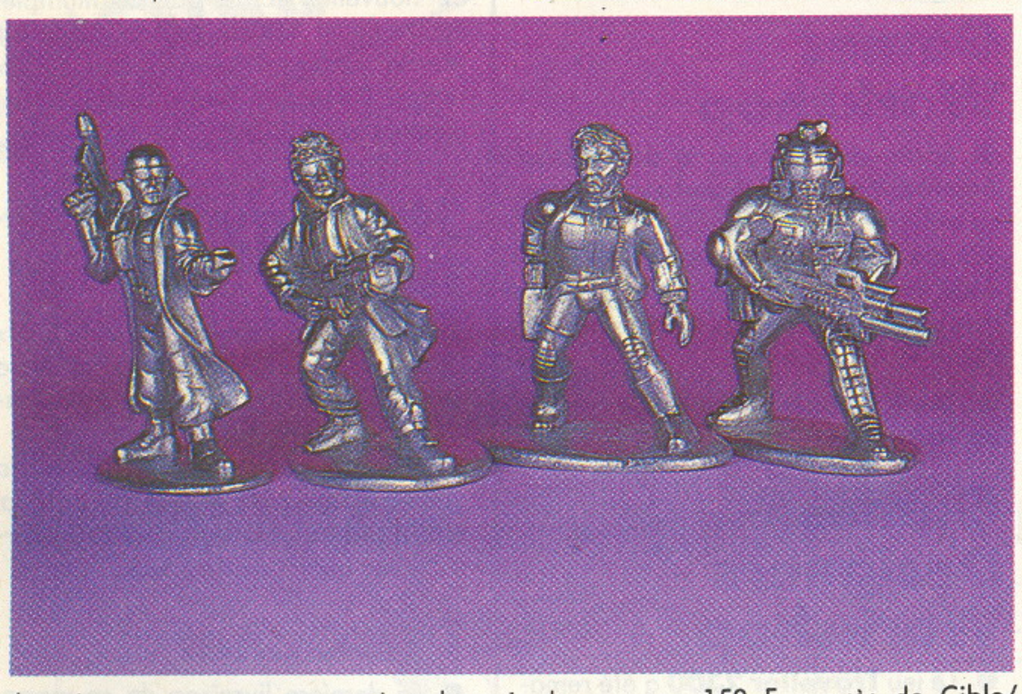
Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Pas vu, pas dis !

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

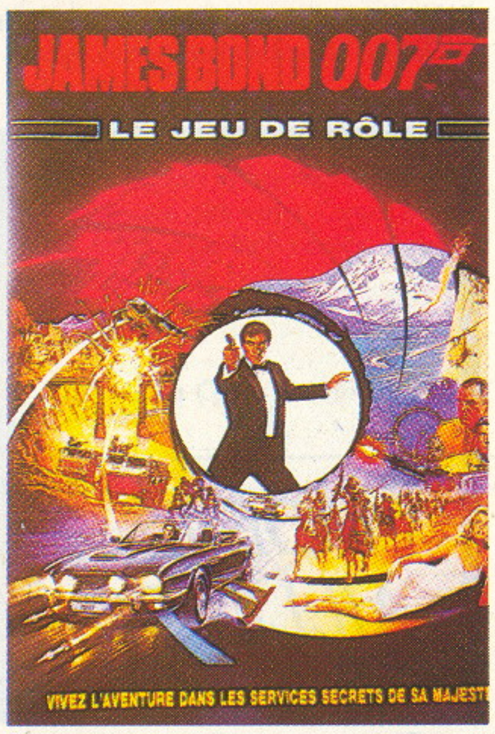
Armageddon

● Et voilà une gamme de figurines de plus : **les aventuriers spatiaux** avec : astropilote, terroriste, chasseur de prime, exécuteur, mercenaire, destructeur, privé, maître d'armes, femme pilote, femme commando, femme mercenaire, femme éclaireur, ouf... En août suivra l'infanterie spatiale et en septembre les extra-terrestres.



Cible/ACAL

● Les auteurs du jeu **Rio Ranchos** (et non pas Rio Bravo) nous signalent un errata pour leur jeu.
1) Sur la feuille « descriptif des cartes », il faut lire : cartes à dos rouge - achetées, cartes à dos vert - piochées.
2) Dans le livre des règles, paragraphe Tableau des Convois, lire 11 et plus (à la dernière ligne).
Le jeu est disponible par correspondance pour 150 F auprès de Cible/ACAL, 25b allée de Vilgénis, 91370 Verrières-le-Buisson.



Croc

● Le scénario pour Bitume : **La piste des Drakkars** est paru. L'écran pour le même jeu ne devrait plus tarder.

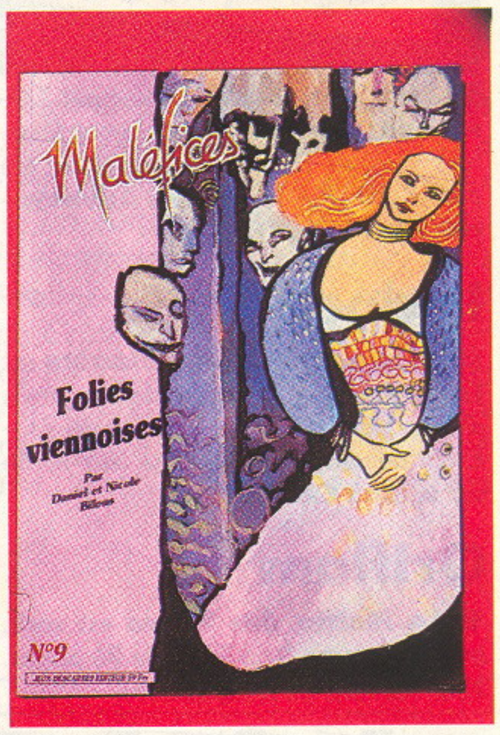
Guilde de Bretagne

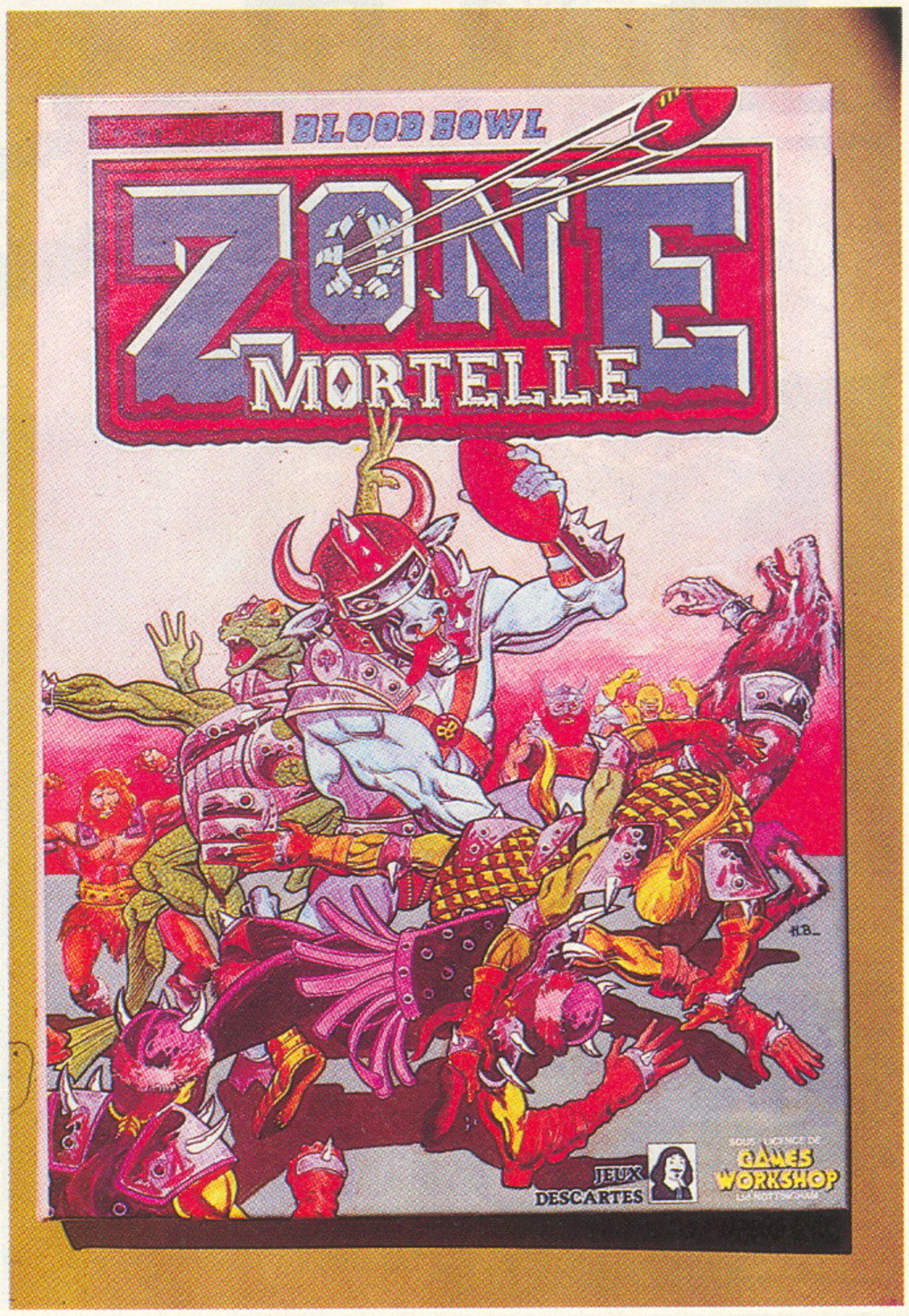
● La Guilde édite un badge « **Sauvez les gobelins** », au prix de 7 F (plus un timbre). Ecrivez à la Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation, MJC 9 rue de la Pailette, 35000 Rennes.

Jeux Descartes

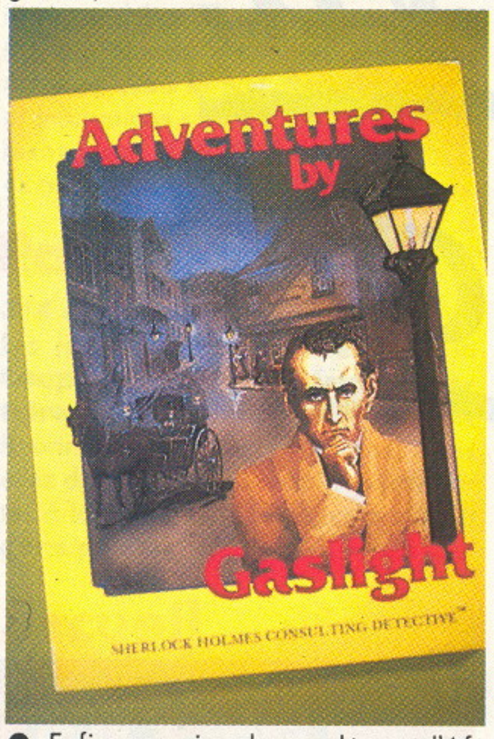
● **Zone mortelle** (Blood Bowl) est dans vos boutiques, tandis que **James Bond** se tient prêt pour fin juillet, que **Warhammer le jeu de rôle** hésite à montrer son nez avant septembre et que **le Guide de Star Wars** préfère s'annoncer prudemment pour la rentrée.

● Le scénario **Folies viennoises** pour Maléfices est disponible ainsi que la traduction du scénario Paranoïa *Hill Sector Blues* sous le titre **Les Bleus du Secteur MIT.**





● **La Longue Traque** est un ensemble de quatre scénarios : *le Hêtre Rouge, Le Spectre du Naufragé, Ar-Gulenn, La Menace,* pour Légendes Celtiques (Premières Légendes et Légendes).



● Enfin, cocorico, le supplément l'Affaire de l'Oiseau de Papier, pour Sherlock Holmes Détective Conseil, a été publié aux USA sous le titre **Adventures by Gaslight.**

Ludodélire

● Alors ? **Full Métal Planète** et **Tempête sur l'Echiquier** sont-ils disponibles ? Réponse dans notre prochain numéro ou le jour de leur sortie sur le 3615 CASUS.

Oriflam

● **Le Maître des Runes** est sorti, avec son écran, son livret de 96 pages. Pour les fans de RuneQuest.

● Pas de nouvelles pour le moment du journal **Broos.**

● **Hawkmoon** devrait être là fin juillet.

● On nous annonce aussi pour septembre **l'écran d'Hawkmoon** et le supplément pour RuneQuest : **Les Dieux de Glorantha.**

● Ces sympathiques éditeurs nous signalent qu'ils ont été victimes du même gnome farceur mangeur de résultats de concours que nous : ce dernier a avalé la liste des gagnants du tournoi de RuneQuest du Salon de Paris. Que ceux-ci veuillent bien contacter Oriflam au (16) 87.36.53.15.

Prince August

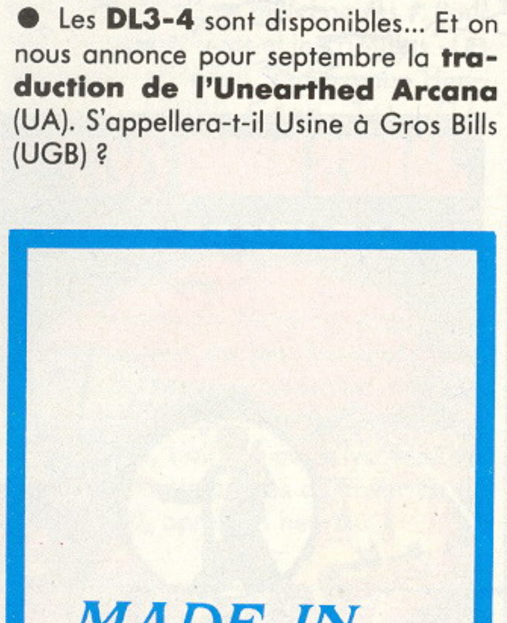
● La série Middle Earth continue avec **les cavaliers de Rohan :** standard, officier, porte-étendard, archer ; le prince d'Eothrain et le roi Theoden.

Schmidt

● **Marvel Super Heroes** va sortir bientôt en France et **Maxi Bourse International** en Chine. Ne voyez là aucun rapport : il n'y en a pas.

Siroz Productions

● **Berlin XVIII** est le troisième volet de la série *Universom.* Pour une fois l'histoire ne se déroule pas dans le cosmos mais sur notre bonne vieille Terre, dans un futur pas si lointain. En 2013 notre planète se porte bien mal, avec toutes les guerres qui s'y sont déroulées et votre travail en temps que flic de Berlin n'est pas évident. Bref vous l'avez compris, une ambiance à la Judge Dredd, *Blade Runner* (le film) et *Hill Street Blues* (le feuilleton). Sur la



forme, on a toujours un écran 2 volets, un livret de règles et un livret de civilisation, mais la qualité des illustrations est en constante amélioration.

Transecom

● Les **DL3-4** sont disponibles... Et on nous annonce pour septembre la **traduction de l'Unearthed Arcana** (UA). S'appellera-t-il Usine à Gros Bills (UGB) ?

MADE IN AILLEURS

Games Workshop

● Sortie imminente de la **deuxième édition de Blood Bowl :** un plateau en polystyrène, des figurines plastique, des marqueurs, de nouvelles règles en deux livrets. Arrêt donc de la production de Death Zone. Les Anglais rejoueraient-ils Trafalgar ?

● **Dark Future** est un jeu de combat de voitures : vroum...

Games Designers' Workshop

● Le jeu **Traveller 2300** a été remanié, il change aussi de couverture et de nom pour s'appeler désormais **2300 AD.**

● **Rebellion** est le premier supplément pour MegaTraveller. Vous pouvez vous procurer les 7 pages d'errata et addenda pour ce jeu en renvoyant aux USA la carte de garantie de la boîte.

● **Space : 1889** est le gros projet de GDW pour 1989. Il s'agit d'un univers de science-fiction où les déserts rouges de Mars et les marais de Vénus coexistent avec des corps expéditionnaires de soldats britanniques de la reine Victoria, les zeppelins du Kaiser et les troglodytes de la Lune. Vous verrez en août puis novembre : **Sky Galleons of Mars** et **Ironclads and Ether-flyers,** deux jeux de plateau et en janvier **Space 1889** le jeu de rôle.

● Nous avons contacté Marc Miller à propos de la série Europa, voilà quelques infos en (grande) avant-première. **Second Front** paraîtra vers la mi-89 (en non pas fin 88 comme c'était prévu) : front de l'ouest 1943-1945 (France, Italie, Allemagne, etc.), nouvelles cartes, nouveaux pions plus règles de bombardement stratégique pour l'ensemble de la série (le tout sous une boîte format Fire in the East).

● **Grand Europa** sortira fin 90, début 91. Là encore il s'agit d'un gros morceau qui permettra de relier tous les jeux entre eux et de jouer l'intégralité de la 2e GM comme un immense jeu de campagne (règles navales, cartes de zones jusqu'alors absentes, etc.).

● Puis, après cette dernière parution, la réédition de tous les jeux épuisés (Narvik, The near East, Marita-Merkur, Fall of France) s'étalera sur la décennie 90.

Pour vous donner une idée, à la question de savoir le temps nécessaire au jeu de campagne de toute la série, Marc Miler a répondu qu'il l'évaluait à l'équivalent de la 2e GM elle-même, environ 6 ans, à raison d'une (longue) partie tous les 15 jours...

Steve Jackson Games

● Cette société semble avoir repris les droits de jeu sur Conan puisqu'elle publie **Conan beyond Thunder River,** une aventure solo sur le héros cimmérien adaptable à GURPS.

● Pour les Américains, avec Tolkien et la Terre du Milieu, Anne Mc Caffrey et Pern, il y a André Norton et Witch World. Jamais traduit en France, SKG a acheté les droits de jeu de rôle pour **Witch World.** Le jeu devrait sortir à la Noël.

● **Wild Card** est un monde de science-fiction, un univers parallèle où un virus étranger a donné aux humains des super-pouvoirs. Il s'agit d'une série de nouvelles écrite par de multiples écrivains et éditée par George R.R Martin (comme Thieves World en son temps). Ce monde fera l'objet d'un supplément pour GURPS.

Strategy and Tactics

● Le dernier numéro présente deux gros wargames sur des batailles de la cavalerie pendant la guerre de Sécession.

Le prochain comprendra un jeu sur la guerre de guerrilla intitulé *Nicaragua.* Notre responsable wargame s'en pourlèche les babines à l'avance.

The General

● La dernière livraison de ce magazine (volume 24 numéro 4) nous offre un très gros dossier sur Raid on St Nazaire (voir CB n°42), ainsi que des articles et scénarios pour ASL, Fortress Europa et Third Reich.

TSR

● **The Magister** (FR4) est un supplément pour AD&D et Forgotten Realms qui propose tout plein de sorts, objets magiques et de méthodes pour les placer judicieusement au hasard.

● A la rentrée nous aurons droit à **City System :** un livret de 32 pages avec la carte -gigantesque- d'une ville.

● La série des Gazetteer pour D&D continue son bonhomme de chemin.

En direct de la rédaction

Casus Larsen

Nous vous remercions sincèrement du nombre impressionant de réponses à notre Casus Echo que nous avons déjà reçues (voir rubrique Lettres Choisies). A la lumière de cette expérience, il nous est apparu que vous souhaitiez donner votre avis sur Casus Belli, mais nous reconnaissons aussi que les questions sur le contenu même du journal n'étaient pas toujours très précises. A partir de ce numéro, vous trouverez sur notre page sommaire, à droite, une bande comportant deux cases en regard de chaque article. La première, intitulée Int. pour Intérêt, vous servira à noter de 0 à 9, votre intérêt pour ce type d'article. La seconde, intitulée Réa. pour réalisation, notée aussi de 0 à 9 nous dira si cet article était bien ou mal fait ou écrit.

Ainsi un article peut être intéressant et bien écrit (8,8). Mais le sujet peut vous intéresser et la réalisation vous déplaire : « super, un scénario pour GURPS. Beuh, qu'il n'est pas bon » que vous noterez par exemple (9,1). Ou au contraire un sujet peut vous sembler futile mais la lecture vous en aura été agréable, donnant une notation du genre (2,7). Il est même autorisé de dire qu'un article est mauvais et mal écrit (0,0) mais nous essayerons d'écrire de beaux et bons articles pour vous éviter cette peine.

Une fois les cases remplies, découpez avec précaution la bande (ce qui n'abîmera presque pas votre Casus) et renvoyez-la à Casus Belli Larsen, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

Merci.

Joe Casus & Annabella Belli

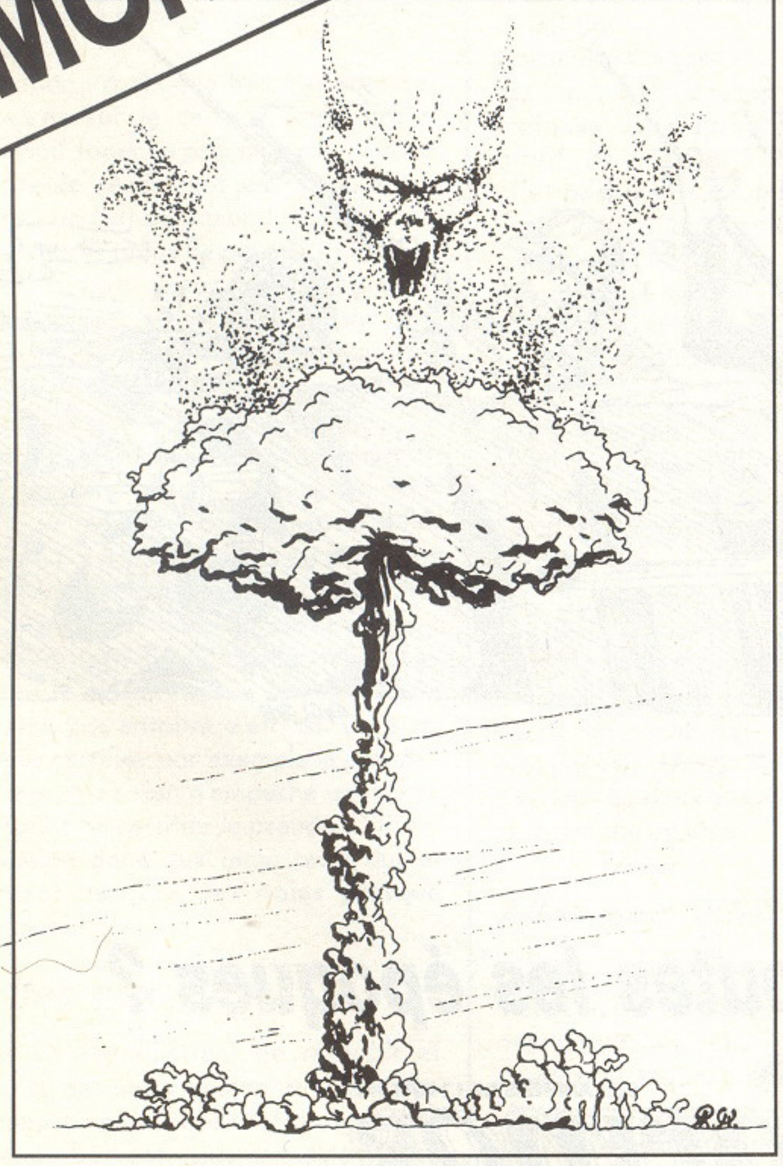
Notre prochain numéro paraîtra fin septembre. Pour toutes vos annonces de manifestations d'octobre, novembre et décembre, écrivez-nous avant le 5 août.

ERRATA

Dans notre article sur les figurines 25mm plastique de notre précédent numéro, page 84, un paragraphe a été tronqué. Le voilà dans son intégralité :

Les Brunswickois de 1815 s'obtiennent en associant une tête de fantassin russe à un corps de fantassin britannique. Les dragons français s'obtiennent plus difficilement : il faut associer des jambes et une tête de cuirassier français à un corps de lancier polonais (et les basques courtes devront être retouchées au mastic, mais ce n'est pas très solide, ou « oubliées »). Si vous utilisez les corps de fantassins russes de la guerre de Crimée, vous pouvez obtenir pratiquement n'importe quel soldat en capote avec la tête adéquate. Evidemment, pour faire des Bavarois, on prendra un corps de fantassin français ou russe (sans capote roulée) associé à une tête d'artilleur britannique retouchée. Vous le voyez, les variantes sont nombreuses.

DEMONIAQUE!



DRAGON RADIEUX

Nº 16 "SPECIAL DEMONS"

Aides de jeu pour AD&D®, Runequest®, Légendes ®, Empires & Dynasties...

☐ Je désire m'abonner à DR
1 an, 6 numéros, 125 F (Etr. 140 F)

☐ Je désire recevoir le Nº 16 "Spécial Démons"
30 F (franco)

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

CP ..... VILLE .....

EDITIONS DRAGON RADIEUX - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL - TEL. 74 80 10 64

CONCOURS

Droit de réponse au droit de réponse au droit de réponse au droit de réponse au droit de réposne au... De Frank Stora, docteur à Hervé Hatt, marin.

Hervé Hatt m'allume gentiment dans Casus Belli n°45 à propos de « 2nd Fleet ». Mais je persiste !

— La faiblesse de la flotte française dans l'Atlantique n'était pas une raison pour l'éliminer totalement.

— L'indisponibilité « tournante » des navires français ne saurait être si endémique qu'elle écarte tant de nos braves bâtiments ! Les Marines soviétique et britannique, au complet, elles, n'ont-elles point besoin d'entretien ? Quant au fait que la Marine française ne puisse garnir intégralement les ponts de ses deux P.A., j'étais au courant. Mais c'est une situation qui n'est pas irréversible.

— En somme, il y avait au moins dans tous ces éléments matière à de multiples « what if ».

— Enfin, je reconnais volontiers que les marins ne disent pas « la Royale ». Mais moi, je suis civil : je ne serai donc pas mis aux arrêts !

— Que cela n'empêche pas le lecteur de suivre l'avis de notre marin préféré (H.H., pas Popeye) : les « Fleet » sont de remarquables jeux de simulation, instructifs et distrayants !

Concours

Casus Belli - Légendes

Après quelques mois de lectures acharnées, l'équipe de Légendes et Casus Belli vous livrent le nom des gagnants de notre concours. Voici tout d'abord le communiqué de l'équipe de Légendes pour la catégorie module :

« Après lecture et test de la trentaine de scénarios envoyés pour le concours Légendes, un choix difficile a dû être fait pour déterminer un vainqueur. Les cinq membres du jury (S. Daudier, M. Deladerrière, A. Lang, J.F. Mouchel et A. Vétillard) n'ont pas vu leur tâche aisée en raison de l'impressionante qualité de tous les envois.

Néanmoins -et c'est la loi du genre- seul un scénario devait être édité par Jeux Descartes. Il s'agit de *Tain Bo Cuailgne,* une aventure féérique et palpitante pour Légendes Celtiques, écrite par Nancy Sénétaire et Pascal Montagna. Les gagnants recevront leur avance sur les droits d'auteurs, ainsi qu'un bon d'achat de 1000 F à valoir sur les collections Légendes et Premières Légendes, et un superbe livre d'art sur les Celtes.

Les 2ème et 3ème prix (500 F de bons d'achat) récompensent *Le Règne du Tyran* d'Eric Lyon, qui fut joué lors du IVe Championnat de France de Légendes, ainsi que *Les Brumes de l'Oubli* de Michel Pasquier.

Par l'intermédiaire de la Guilde des Légendes (à laquelle tous les participants au concours gagnent une adhésion à vie), l'équipe de Légendes souhaite conserver un contact privilégié avec ces auteurs et pouvoir continuer à profiter de leur expérience du jeu, de leurs critiques, et de leurs conseils. Merci à tous. »

De son côté la rédaction de Casus Belli, d'après la sélection faite par l'équipe de Légendes, a effectué elle aussi son choix. Le gagnant est Frédéric Mabrut avec son scénario *Une fleur pour la vie,* pour La Table Ronde. Il recevra, un bon d'achat de 1000 F à valoir sur les collections Légendes et Premières Légendes, sera publié dans le numéro de septembre de Casus Belli et un dessin original de Didier Guiserix. Les deux suivants sont Jean-Marie Mollet avec *Les pierres sauteuses de la lande,* pour Légendes Celtiques, et Bertrand Issard avec *Le loup dans la bergerie,* pour La Table Ronde. Ils gagnent tous deux un abonnement de 2 ans à Casus Belli.

Nous remercions tous les participants et leur souhaitons bonne chance dans leurs futurs travaux ludiques.

Concours

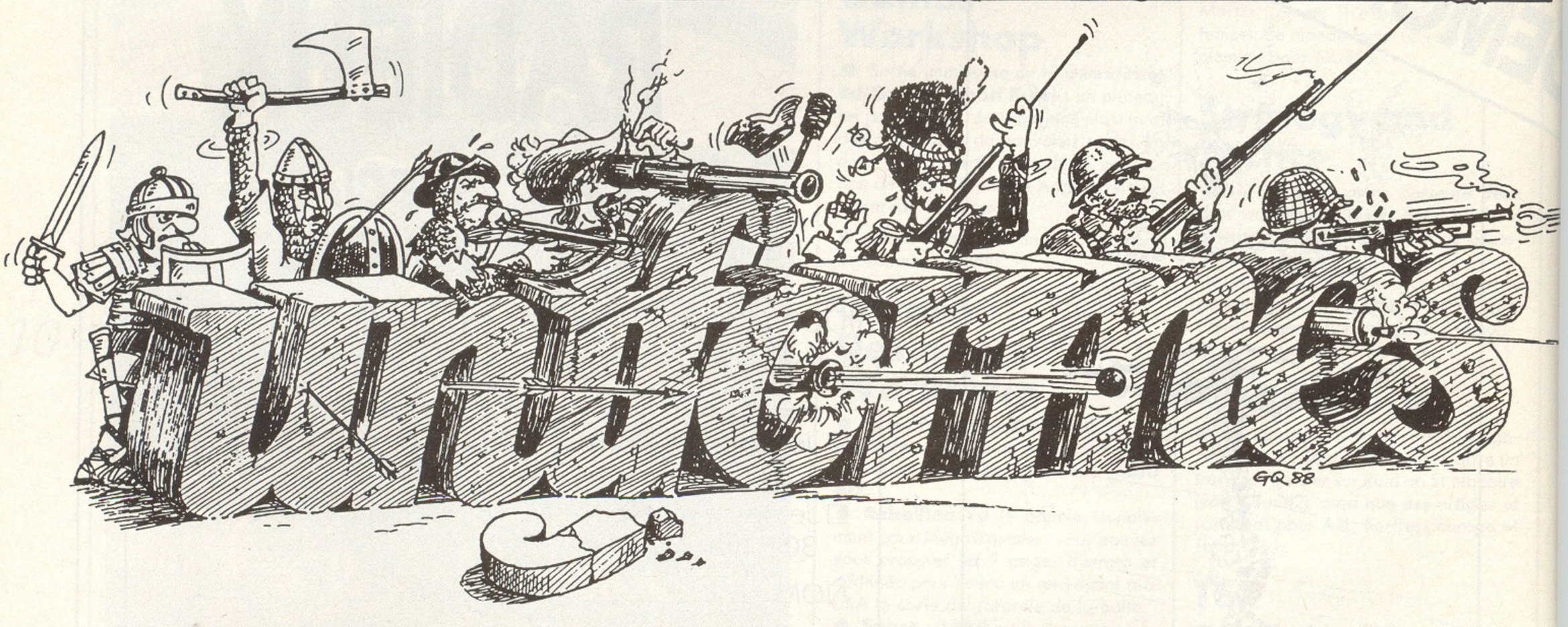
Prince August-Casus Belli

Grâce à votre bonne volonté, nous avons retrouvé cinq des six gagnants de notre concours (il manque toujours à l'appel le dessinateur du personnage à l'armure en forme de tigre).

Ils gagnent tous un abonnement d'un an à Casus Belli, une figurine Kroc le bô et une boîte de figurines Prince August dont le contenu suit.

- Philippe Bordachar, Gif-sur-Yvette, pour Zarathoustra (le sorcier) : une boîte Légendes Celtiques.
- Patrice Hofmann, Rombas, pour John Duchemin (investigateur de Cthulhu) : une série Bitume.
- Thierry Clévédé, Epinay-sur-Seine, pour Lorst Havenen (le nain à la bière) : une boîte JRTM.
- Jérôme Boucher, Brest, pour Anëlsem (le ranger à l'arc) : une boîte de 10 aventuriers.
- Olivier Revenu, Villepreux, pour le nain à la lorgnette : une catapulte et 3 servants orcs.

VOUS PRATIQUEZ LE JEU DE GUERRE ?

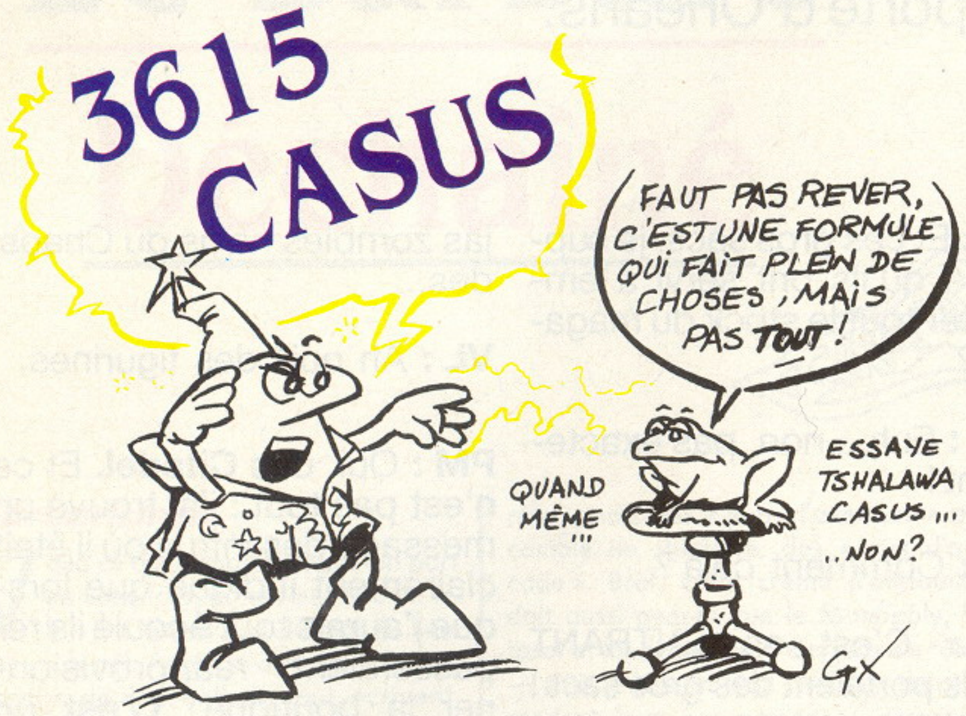


Vous voulez en savoir plus sur toutes les époques ?

Un seul choix : LES ARMÉES DE L'HISTOIRE uniformes

71, rue Desnouettes 75015 Paris 48.28.40.58

Depuis le 20 juin, notre service minitel vous a ouvert ses portes. Bien sûr, vous avez remarqué que toutes les rubriques n'étaient pas encore là... Nous y travaillerons tout l'été afin que toutes soient présentes à la rentrée.
Nous vous présentons quelques trucs, conseils et astuces.



Pseudonyme

Lorsque vous vous connectez (après avoir fait 3615 CASUS) vous arrivez sur l'écran d'accueil où l'on vous demande de rentrer un pseudonyme. Ce pseudonyme vous pouvez le certifier, c'est-à-dire le rendre unique et inviolable. Les avantages sont importants : impossibilité pour quelqu'un de prendre votre nom, ouverture automatique d'une boîte aux lettres, réponse automatique à vos petites annonces dans votre boîte aux lettres, sauvegarde de votre carte de visite.
Comment procéder ?
Supposons que votre pseudonyme soit Joe. Sur l'écran d'accueil vous inscrirez ce nom, suivi d'une virgule et d'un mot de passe. Ainsi, si vous choisissez Casus comme mot de passe, vous taperez « Joe,Casus ». A ce moment, on vous indiquera à nouveau votre pseudonyme, votre mot de passe, et on vous indiquera le numéro de votre boîte aux lettres.
Attention : à chaque fois que vous reviendrez sur le serveur, il faudra à nouveau taper le pseudonyme suivi de la virgule et du mot de passe. Aussi prenez un mot de passe dont vous vous souviendrez (nous ne pourrons pas vous aider si vous l'avez oublié) mais en même temps, ne le choisissez pas trop évident pour éviter de vous faire pirater (du genre Cain,Abel).
Ce que la certification ne fait pas :
Lorsque vous vous connectez avec un pseudonyme certifié, celui-ci apparait dans la messagerie entouré de deux étoiles. C'est le signe que c'est bien vous et personne d'autre. Par contre quelqu'un peut très bien se connecter avec votre propre pseudonyme mais sans mettre le mot de passe, son nom alors ne sera pas entouré d'étoiles. De plus, si vous certifiez par exemple le pseudonyme « elric » rien n'empêche une autre personne de certifier le pseudo « Elric ». Attention donc aux imposteurs qui se cachent derrière des noms presque semblables.

Boîtes aux lettres

Elles vous permettent de recevoir et d'écrire des messages de et à des personnes qui ne sont pas forcément là au moment où vous vous connectez. Pour créer votre Boîte aux Lettres (BAL) nous vous conseillons d'utiliser un pseudo certifié (voir plus haut). Si vous ne vous souvenez plus de votre propre numéro de BAL, utilisez l'annuaire des BAL qui vous le redonnera.

Petites annonces

Profitez de notre serveur pour passer des petites annonces qui mettront moins de temps à paraître que dans le journal. Mais attention, la législation nous interdit de laisser les numéros de téléphone de petites annonces sur un serveur minitel. Aussi, avant de rédiger une petite annonce, il est préférable d'avoir une BAL et donc, un pseudonyme certifié. Une fois votre petite annonce rédigée, les personnes intéressées pourront vous écrire directement et automatiquement dans votre BAL. Ici, vous pourrez leur donner vos coordonnées complètes.
Un petit détail : les petites annonces disparaissent automatiquement au bout de 30 jours.
Conseils pour écrire vos petites annonces : dans les deux premières lignes, indiquez s'il s'agit d'une vente d'un achat, de quel jeu il s'agit. Il sera en effet possible aux consultants de chercher automatiquement des mots dans cet en-tête. N'oubliez pas non plus de ne pas écrire vos petites annonces d'un seul trait : à la fin de chaque ligne tapez sur la touche SUITE.
Exemple. Je suis Joe et j'inscris ainsi ma petite annonce :
Vends pour AD&D FIEND FOLIO, I6, T1. (puis j'indique des précisions dans les lignes suivantes : ma région, le détail de ma liste, etc.).
Ainsi si une autre personne demande à voir les annonces contenant « AD&D » ou « FIEND », ma petite annonce sera automatiquement affichée (on a cette possibilité par le choix 3 : recherche par mots-clés). Nous vous conseillons d'écrire ces deux premières lignes toujours en majuscules.

Aller plus vite

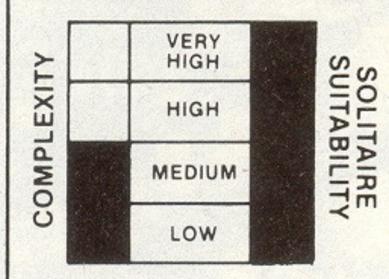
Lorsque vous connaissez les différents mots-clés qui vous permettent d'accéder aux pages qui vous intéressent, vous pouvez les taper sans attendre que l'écran soit entièrement affiché. Cela vous permet d'arriver plus vite à votre destination et de payer moins cher.

GROUCHO, CHICO et HARPO

DERNIÈRE MINUTE!
Cross of Iron RÉÉDITÉ?
(1) 42 97 42 31
demander Marc

OPEN FIRE
Victory Games Inc.

Open Fire is the solitaire game of combat, adventure, and heroism for everyone who ever wondered what World War II armored combat was like. Inspired by the award-winning *Ambush!* game system, *Open Fire* provides you with a platoon of American armor, faced with a variety of missions against an ever-changing, hidden German foe. The variable events, innumerable tactical options, and wealth of unexpected occurrences make *Open Fire* a game unlike any tactical armor game you've ever played before. After selecting one of the six missions provided, you send your platoon into operations, where your vehicles move as you wish . . . until the sequenced action rounds are triggered by the shriek of an incoming 88mm anti-tank shell. Then the fun begins.



CONTENTS
210 Counters
1 22″ × 32″ Mapsheet
1 Rules Booklet
1 Paragraph Booklet
79 Unit Characteristics Cards
1 Mission Cartridge
1 Cartridge View Sleeve
1 Platoon Record Sheet Pad
1 8″ × 32″ Display Sheet
2 Decimal Dice
1 Counter Storage Tray

TIME SCALE: Simultaneous, relative time.
MAP SCALE: 50 meters per hex.
UNIT SCALE: Individual vehicles, guns, squads.
PLAYERS: One.
PLAYING TIME: From 3 to 4 h per mission.

TRADUIT

GAME'S
Le spécialiste du jeu d'adultes
Forum des Halles
niveau –2
75001 Paris
Tél. : 42.97.42.31

100 millions de francs et pourraient encore s'élever à quelque 80 millions

C. B.

chent comme des petits pains et que les tirages sont notoirement insuffisants, il faut maintenant

la plupart des manifesta d'opposants en appréhendan perturbateurs potentiels à la

SCANDALE A STRAT

Des inconnus s'introduisent pendant le week-end du 12 mars dans la célèbre boutique de la porte d'Orléans.

Une interview du vendeur Pierre Michaud

par notre envoyée spéciale Valérie Leclou :

VL : Avez-vous vu ou entendu quelque chose ?

PM : Non, j'étais à la pêche !

VL : ...!

PM : Mais des témoins affirment avoir vu des individus en tenue étrange portant de gros sacs.

VL : Comment ça des tenues étranges ?

PM : Eh bien, ils portaient, paraît-il, des capes informes aux couleurs indéterminées sous lesquelles on pouvait apercevoir des reflets métalliques.

VL : Et ces gros sacs, je suppose qu'ils ont servi à emporter tout le stock du magasin ?

PM : Euh... non, pas exactement !

VL : Comment cela ?

PM : C'est en ENTRANT qu'ils portaient des gros sacs !

VL : Qu'ouïs-je ?

PM : Et oui, lorsque je suis arrivé le lundi, il y en avait partout, accrochés sur les murs... ce souvenir ! C'est trop horrible, je ne me sens pas très bien...

VL : Qu'est ce qu'il y avait d'accroché partout ?

PM : Des space marines, des Chaos, des elfes, des machines de guerre, des ninjas zombies nains du Chaos, des...

VL : Ah oui ! des figurines.

PM : Oui, des **Citadel.** Et ce n'est pas tout : j'ai trouvé un message des intrus où il était clairement indiqué que lorsque j'aurais tout écoulé ils repasseraient réapprovisionner la boutique ! **C'est un scandale !**

VL : Mais alors, on peut dire que c'est à **Stratéjeux** que se trouve le plus grand choix de figurines **Citadel** de toute l'Europe Continentale !

PM : Et oui, on peut le dire, ma pt'ite caille.

VL : Non mais dites donc, je ne vous permets pas...

Nous vous rappellons, chers lecteurs que le magasin **STRATÉJEUX** est situé au **13 de la rue Poirier-de-Narcay** dans le **14e arrondissement** de **Paris (métro Porte d'Orléans).** D'autre part, le mystérieux gang aurait, de source sûre, non seulement rempli la boutique de figurines **Citadel** mais aurait poussé le vice jusqu'à modifier la disposition intérieure de l'édifice afin de pouvoir installer les fruits de leur forfait (ouf ! quelle phrase). Les murs du magasin sont en effet plus hérissés de piques que l'armure d'un guerrier du Chaos et, sur ces piques, sont empalés un nombre impressionnant de blisters contenant vos morceaux de métal préférés.

AFP

Affaire à suivre, donc, mais vous êtes invités à venir vous rendre compte par vous-même de l'ampleur des dégâts !

AU JOUR LE JOUR

(Suite de la première page.)

Le parallèle entre le XXe congrès et la période actuelle concerne surtout les intellectuels, qui sont les premiers — et pratiquement les

AFFAIRES

Dernier pôle français de machine-outil

Machines françaises lourdes

Le Barbare Déchaîné

Barbarismes

Voilà ce qui se passe quand on part en vacances, on revient et c'est le b... (ne disons pas du mal du lieu où je suis né). Après avoir vilipendé ces abrutis de journalistes qui écrivent n'importe quoi sur le jeu de rôle, voilà que je reçois le numéro 122 du magazine de bandes dessinées *Circus* (je précise, car je ne voudrais pas que vous envoyiez des bombes ailleurs), daté du mois de juin.

Un clair abruti (sombre est trop profond pour lui) dénommé Freddy Coconut (un éclair de conscience : il a pris un pseudonyme) nous pond un article intitulé de façon originale : *Drôles de jeux* (où va-t-il chercher tout ça ?) mais qui aurait dû s'appeler : toutes les c... que vous avez jamais entendues sur le jeu de rôle !

Pêle-mêle et en piochant ici et là, voici quelques perles (mille excuses, il y a une bêtise toutes les 3 lignes sur 6 pages, je n'ai pas la place de tout passer) :

— *« Il existe 100.000 jeux de rôle, qui font vivre plus de 200 sociétés. »* Si l'on s'en réfère à notre -excellent- confrère *Chroniques d'Outre-Monde* qui a recensé les jeux existants, on arrive au chiffre approximatif de 200. Mais monsieur Coconut ajoute sans doute ce que l'on appelle abusivement « jeux de rôle informatiques ». En étant incurablement optimiste, on peut compter un logiciel de ce type par jour dans le monde, ce qui fait un maximum de 3650 jeux. Manquent encore 97.000 jeux, je suis un collectionneur, où puis-je me les procurer ?

— Cette andouille de « noix de coco » propose aussi un choix de jeux de rôle sur ordinateur et cite en vrac *Bob Morane, Iznogoud, Les passagers du vent, Bobo...* Si son goût en matière de logiciels n'est pas à discuter, on remarquera qu'il ne cite même pas ce que l'on nomme abusivement des « jeux de rôle » mais des « jeux d'aventure » et, comble de stupidité, des « jeux d'arcade ». Bref, cette crème d'andouille doit aussi penser que le Monopoly, le tarot et les Echecs sont des jeux de rôle.

— Puis je cite en vrac : les jeux de rôle rendent fous des personnes désespérées de participer à des soirées avec un maître de cérémonie, ils poussent au suicide, ils se jouent sur ordinateur grâce à de gros livres de règles pour lesquels des revues spécialisées comme *Tilt* donnent des scénarios, etc.

Bref le seul point positif de ce journal est sa périodicité mensuelle qui fait qu'à l'heure où vous lisez ces lignes, il a disparu des kiosques.

Aux armes, citoyens !

Devant la stupidité, l'incompétence, mais parfois aussi la simple méconnaissance des journalistes à propos des jeux de simulation -et en particulier des jeux de rôle- votre Barbare préféré à décidé de réagir. Prenant son courage à deux mains et le téléphone de la troisième, il a convaincu ses collègues Urk le Ténébreux et Docteur Destroy (qui sévissent dans des revues concurrentes mais néanmoins compétentes) de publier un jour prochain un communiqué commun destiné à mettre les choses au point en ce qui concerne ces types de jeux et destiné aux journalistes et parents...

On s'y met tout de suite. Enfin... après les vacances. Promis.

Une initiative que l'on aimerait voir plus souvent

Games Designers' Workshop est une maison d'édition vieille de maintenant 15 ans et qui souffre elle aussi de la pression d'associations voulant supprimer le jeu de rôle.

Elle a donc publié un petit 4 pages mettant « à plat » les diverses accusations.

Après avoir démonté l'argument d'incitation à la violence, qui équivaudrait à dire que Clint Eastwood est un dangereux pistolero, que Robert de Niro est un vigilant ou que Marlon Brando est un chef de la Maffia, GDW apporte quelques informations intéressantes :

L'association BADD (Bothered About Dungeons & Dragons) a été fondée par un des dirigeants de NCTV (National Coalition on Television Violence) et a publiée une liste de cas de suicides et morts violentes dans lesquels (pense-t-elle) Donjons & Dragons avait une part de responsabilité. GDW reprend les cas un par un et montre que cette influence était minime et même souvent inexistante. Comme facteurs communs entre ces divers cas on aurait pu aussi trouver (ici c'est moi le Barbare qui m'exprime) la vision de matchs de football et de jeux télévisés ou encore la lecture de Mickey Mouse.

Pour en terminer avec ce sujet, parlons un peu de NCTV, qui dirige ce mouvement anti-jeux de rôle. Sa principale activité est de recenser les actes de violence à la télévision et de donner des conseils aux téléspectateurs. Pour vous donner un exemple, d'après leurs chiffres du premier trimestre 1987, il existe un spectacle plus violent que *Platoon* (54 actes de violence par heure) ou *Freddy III* (53). Vous donnez votre langue au chat ? Il s'agit de *Bugs Bunny* avec un total de 56 actes violents par heure. Quant aux Schtroumpfs, ils sont déconseillés aux moins de 13 ans et *Alice aux Pays des Merveilles* devrait être interdit même aux adultes. Ne pensez pas pouvoir vous échapper en lisant Agatha Christie qui apprend comment « s'amuser grâce à la violence », toujours d'après NCTV.

Et enfin, ne vous mettez pas non plus en colère en lisant tout ceci puisque « Le Christ nous a clairement dit que seul Dieu a le droit de se mettre en colère ». Serais-je Dieu ?

Feerics

Relais Descartes
C.C. ART DE VIVRE
78140 VILLACOUBLAY
Tél: 39 56 65 79

Deuxième Concours de
PEINTURE SUR FIGURINE
EN TEMPS LIMITÉ.
SAMEDI 17 SEPTEMBRE 1988 14 H.

Renseignements et inscriptions à la boutique

Clubs

■ **Caen.** *Les Messagers d'Elendil* existent depuis un moment et font du grandeur nature. Ils proposent maintenant des services aux joueurs par correspondance : des règles de jeu de rôle grandeur nature (avec des moules pour faire des pièces de monnaie), des badges, des masques à décorer, des casques (à nasale, bassinet, etc.), des matrices pour réaliser des masques, des fiches-costumes, des fiches-bricolage (coffre, petit matériel, armes, etc.). Pour tous renseignements et tarifs : Les Messagers d'Elendil, 99d avenue Henri Chéron, 14000 Caen. Tél : (16) 31.74.55.45.

■ **Jonzac.** *Les Maîtres Saigneurs* jouent à tout plein de jeux : AD&D, D&D, Empires & Dynasties, Star Wars, RuneQuest III, Paranoïa, Maléfices, Empire Galactique, Zone, etc. et quelques wargames. On joue le samedi de 14h à 18h30, au Mail de Seugme. Renseignements auprès de Samuel au (16) 46.48.22.50.

■ **Nanterre.** *Le Manoir de l'Aurore,* club de jeux de rôle, cherche maîtres et joueurs. Adresse : Association Mieux Vivre, Rés. des Iris, 92000 Nanterre. Tél : (1) 47.84.92.01 (en semaine).

■ **Paris.** Dévasté par les flammes, le club des *Chevaliers d'Assas* ferme ses portes jusqu'à réouverture dans un nouveau local.

■ **Sceaux.** *Le Gobelin Fanatique* possède moult jeux de rôle, wargames et jeux de plateau à pratiquer. Ouvert en juillet, il ferme en août. Adresse : centre socio-culturel des Blagis, 2 rue du docteur Roux, 92330 Sceaux. Tél : (après 19h) François au (1) 46.63.00.45 ou Yann au (1) 46.60.10.25.

■ **St Dizier.** *La taverne ludique* vous propose de jouer à AD&D, JRTM, Maléfices, 2th 6th 7th Fleet, Air Cav, Les Aigles, Warhammer, Civilization, Diplomacy et bien d'autres. Rendez vous le samedi dès 14h à la MJC de Saint Dizier, 1 rue Manuel Thyl, 52100 St Dizier. Tél : (16) 25.05.13.17.

■ **St Germain les Corbeils.** *Les troubadours du Styx* existent depuis trois ans, font du jeu de rôle et du grandeur nature. Leur contact : Yann le Nouveau, 12 chemin de Villounette, 91100 St Germain les Corbeils.

■ **St Quentin.** Rendez vous le samedi de 14h à 24h et presque tous les jours en période de vacances au club des *Chevaliers du Néant.* Contact : Olivier au (16) 23.62.07.30, 12 rue du Labeur, 02100 St Quentin.

■ **Manage (Belgique).** Ouverture du club *Or et Sang* qui pratique RuneQuest, Empire Galactique, D&D, Cthulhu, etc. les vendredis après 18h. Contact : Laurent Guiette, 15g rue du traineau, 6538 Manage, Belgique.

Boutiques

ESSONNE

Les 2 Trolls est un nouvelle société qui se consacrera à la vente par correspondance. Pour tous renseignements, contactez Muryel Stioui, 7 allée François Truffaut, 91860 Epinay sous Sénart. Tél : (1) 69.39.53.82.

LE HAILLAN

Le Petit Grenadier vous propose des figurines historiques et fantastiques, des maquettes, de jeux de rôle et des wargames. Son adresse : 230 avenue Pasteur, 33160 Le Haillan. Tél : (16) 56.34.02.71.

PARIS

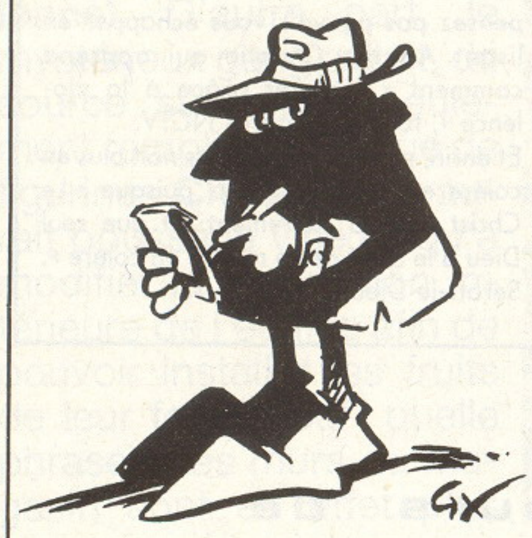
La boutique Jeux Descartes, 15 rue Montalivet 75008 Paris, et Ral Partha France organisent un concours de peinture de figurines pendant les mois de juillet et août. Les figurines sont imposées (géant barbare ou groupe de trois nains) et peuvent être achetées à la boutique au prix coûtant. Les gagnants seront recompensés en figurines et jeux.

Minitel

AKELA

Il y a deux mois nous avions publié un bulletin de naissance incomplet de ce serveur puisqu'il omettait Dragon Radieux, Ludodélire, Les semaines de l'Hexagone et le Cercle de Stratégie dans ses géniteurs. On peut aussi y contacter le jeu par correspondance Avatar. Accès par 3615 AKELA ou 3614 HEXALOR.

nos chers confrères



C'est l'été, ou presque et dehors il pleut !

Donc ma fenêtre est fermée, et c'est une chance pour le dernier **Chroniques d'Outre-Monde** (n°12, 30 F, 84p)... Des reproches ? Quelques uns oui. D'abord qu'est-ce que c'est que cette illustration qui n'a rien à voir, ni avec le jeu de rôle, ni même avec le sujet de l'article ? Il y a une différence, j'espère du moins, entre chercher à plaire à un lectorat « relativement âgé » (je cite) et faire du « classé X », non ? Et puis il y a un article qui m'a beaucoup plu, surtout son titre, « Profession Magicien ». Mais où vont-ils chercher tout ça, dans l'imagination de qui ? On se le demande... Pour le reste, il y a des scénarios (Rêve de Dragon, AD&D, Trauma et Paranoïa). Oui, je râle, et alors ? Pourtant d'habitude, j'aime bien, tant pis... A noter tout de même un excellent article de « décorticage » de la magie dans différents JdR français et/ou traduits, par un grand Maître du genre.

On continue ? Bon d'accord. **Graal** (n°7, 25 F, 60 p), le seul mensuel du lot, et c'est son seul avantage, en cherchant bien... Toujours des aides de jeu et des scénarios, moitié-moitié wargames (Cry Havoc/Siège, Advanced Squad Leader) et jeux de rôle (AD&D/RuneQuest, Star Wars), il semble qu'après six numéros parus, ce journal ait vraiment beaucoup de mal à évoluer, tant sur le fond que sur la forme, et à devenir le « professionnel » qu'il prétend être.

Fièrement daté du 1er trimestre 88, voici, dans les boutiques depuis le début du mois de juin, enfin disponible, **JD+** (n°3, 25 F, 44 pages), spécial Star Wars. Il paraitrait que le retard de l'un était lié à celui de l'autre... A côté d'une dizaine de pages consacrées à ce nouveau jeu de rôle, on peut trouver une série d'aides pour l'ensemble de la production Descartes, en jeux de rôle (AdC, Paranoïa, Maléfices, Légendes), en wargames (les Aigles, Amirauté) et en jeux de plateau (Suprématie, Rencontre Cosmique). Notez que pour utiliser ce qui est proposé pour Les Aigles ou Rencontre Cosmique vous devez découper la couverture cartonnée qui, pour une fois, est attrayante dehors comme dedans.

Je vais peut-être continuer de mordre dans le **Dragon Radieux** (n°15, 25 F, 76 p) dont les illustrateurs semblent avoir du mal à imaginer de beaux visages féminins. Celui de la couv' me fait irrésistiblement penser à une dame-faucon d'un certain film et celui de la page 15 à une jeune fille-illusion bien en chair d'une certaine BD où il est question d'un oiseau, d'une quête et du temps qui s'écoule... Sinon, les nouvelles y sont toujours originales, comme les scénarios d'ailleurs (RuneQuest, AD&D, Chill, et surtout Animonde et Empires & Dynasties, par leurs auteurs) les aides de jeu sont comme à l'habitude nombreuses et de qualité, bien que quelque peu « orientées » heroic fantasy (Hârn, Trégor, Angmar et Réah !...).

De temps en temps on a une surprise, un véritable apériodique avoué, le **Héraut Citadel** (n°5, 30 F, 60 p). On y rencontre toutes sortes de bestioles plus agressives les unes que les autres autour d'un terrain de sport (une autre façon de jouer au ballon avec des dés et des figurines de plomb ou de plastique) et un scénario AD&D, suite du numéro précédent. Le thème principal du journal étant quand même les figurines et l'art de les rendre présentables, il y a aussi toutes sortes de détails sur les goblins et leurs cousins, les chevaux, les démons et surtout les elfes, vie, moeurs, psychologie, tout y passe... Très joli, et avec des tas de photos partout. Fanzines en vrac, suivez le guide : **Chimères** (n°3, 20 F, 48 p, trimestriel) habituellement plutôt orienté « fantastique », nous offre un divertissement d'une douzaine de pages sur l'heroic fantasy au cinéma, en lecture, en dessin...

Par Crom (n°1, 5 F, 26 p, apériodique) est un nouveau un peu wargames (Cry Havoc), un peu plateau (Blood Bowl), un peu heroic fantasy (feuille de perso AD&D, monde détaillé) et un peu ludotique (Ultima IV). A suivre. **Ombre** (n°3, 36 p) est dédié à l'épouvante (Chill, AdC, Maléfices) et comble un peu le trou existant dans ce domaine des fanzines à thème. Le **Bulletin de la Guilde de Bretagne** (n°9/10, 14 F, 32 p, spécial Eté) présente, en plus de news et du calendrier des activités des clubs locaux, des scénarios pour JdR (AD&D, AdC, Paranoïa) et quelques données sur les nouveaux jeux du moment. Dans la série des « petits formats » (un demi-A4), il faut signaler **La gazette du Troll Bossu** (n°3, gratuit, 20 p, apériodique), organe du club du même nom, avec humour et AD&D ; **Tiens, il pleut...** (n°4, 52 p, sur abonnement, 12 numéros 70 F), couvrant le domaine des jeux par correspondance de tous types ; et **Pan Tang** (n°4, 10 F, 12 pages, mensuel) entièrement dévoué à Stormbringer, avec un nom pareil, étonnant non ?

Je ne peux pas finir sans vous parler de **Ludozine,** fanzine belge dont j'ai le plaisir d'avoir sous les yeux les pages 2, 4, 5, 10, 11 et 12... Il semble qu'il soit prévu 32 pages tous les deux mois, mais que fait la police ? Bonjour chez vous.

André Foussat

UN JEU ?

EMPIRES & DYNASTIES

JEU DE ROLE DE PATRICK DURAND-PEYROLES
UN JEU **ORIGINAL DE CONCEPTION 100 % FRANÇAISE**
Créez votre dynastie...
Explorez l'immensité de REAH,
un monde "médiéval" bien étrange...
Vivez des aventures fascinantes...
Présentation boîte - 2 livrets de 68 pages
+ carte du monde + paravent **210 F**
SON PREMIER SUPPLEMENT :
ANASHIVA REAHNA N° 1 - OCTOBRE 88

TREGOR

Trois brochures pour présenter **l'univers** médiéval imaginaire **le plus complet** disponible **en langue française**
TREGOR UNIVERS MEDIEVAL, avec une carte poster est une présentation générale du monde (un livret 60 pages + carte **89 F**)
AVENTURES EN TREGOR, première campagne dans le monde (60 pages - 2 livrets **70 F**)
ATLAS DE TREGOR, 116 pages, 31 cartes pour présenter la géographie physique et humaine complète de ce continent fantastique.

UN MONDE ?

UNE REVUE ?

DRAGON RADIEUX

Revue bimestrielle consacrée exclusivement aux **jeux de rôles** vous propose **aides de jeux originales** et **scénarios inédits** pour vos jeux favoris
16 numéros plus un "spécial scénarios" sont déjà parus abordant des thèmes aussi divers que les **"morts-vivants"**, les **"démons"** ou les **"dragons"**
76 pages
couverture **quadri 25 F**

UN RENDEZ-VOUS PERMANENT AVEC L'AVENTURE !

NOM_____
Prénom_____
Adresse_____
_____
Code postal_____
Ville_____

Je désire recevoir

☐ .....ex. EMPIRES & DYNASTIES ..... 230 F Fco
☐ .....ex. MONDE DE TREGOR ..... 89 F
☐ .....ex. AVENTURES EN TREGOR ..... 70 F
☐ .....ex. ATLAS DE TREGOR ..... 140 F

Brochures Trégor : port 10 F l'une - 15 F/2 - Fco/3
Règlement par chèque à l'ordre de Ed. DRAGON RADIEUX

EDITIONS DRAGON RADIEUX

LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL
TEL. **74 80 10 64**

Tout d'abord, nous voulons vous remercier pour la quantité impressionnante de courrier que nous avons recue depuis la parution de notre précédent numéro : plus de 2000 lettres. Bien sûr, c'était le Casus Belli Echo, mais vos commentaires et les mots joints témoignent suffisament du désir que vous aviez de communiquer avec nous (ainsi d'ailleurs que vos questions à la rédaction sur le serveur 3615 Casus). Pour continuer ce dialogue, nous avons institué le Casus Larsen, que vous trouverez dans notre sommaire et dont l'explication se cache pas très loin.
Conséquence évidente de cet afflux de réponses : peu de courrier « traditionnel » mais ce n'est pas une raison pour passer outre à cette nouvelle rubrique. Quant aux résultats de l'Echo, nous vous les donnerons dans le numéro 48 plutôt que le 47, vu le nombre des réponses.
Bises à vous tous.
Annabella Belli

Lettres choisies

Alexandre Pacini. Guichainville.
Cher Joe, je te salue. Je ne te dirais pas que ton magazine est bien (tu le sais déjà). Mais j'ai quelques remarques et suggestions à te faire.
- Tout d'abord, je voudrais savoir pourquoi nous n'avons plus de nouvelles « from UK » et « from USA » depuis le numéro 38.
- Ensuite : tu nous apprenais à éditer notre jeu de rôle dans le numéro 40, mais tu ne nous donnais pas de conseils pour le rédiger (style, longueur de ligne, tableaux...) : en fait la présentation nécessaire pour l'envoyer à un éditeur (...).
- Enfin, je trouve que tu devrais détailler un peu plus les têtes d'affiche (même si ce n'est qu'une présentation des jeux) et approfondir les bancs d'essai sur les jeux de rôle (création du personnage, combat, magie...).
Je sais que je te demande beaucoup (surtout en 2 mois) mais tout le monde connait tes super-pouvoirs..
Allez, salut Joe.

Cher lecteur, tes attentions nous touchent. Nous tenions particulièrement à nos rubriques *From USA* et *From UK* mais elles se sont éteintes faute de correspondants stables et fiables, nous ne désespérons pourtant pas de recommencer cette rubrique. Pour ce numéro, nous te proposons un *Von Deutchland* .
D'autres lecteurs nous ont aussi interrogé sur la façon d'écrire un jeu de rôle. Il n'est évidemment pas possible de dire comment inventer des règles ou un monde mais en ce qui concerne la présentation voici mes conseils : écris le sujet du jeu sur deux pages, pas plus. Le reste -règles et tableaux-, devra être écrit de façon très lisible (il vaut mieux le taper à la machine) en utilisant un seul côté par feuille de papier, en laissant un grand espace à gauche et avec un espace moyen entre les lignes.
Quant aux têtes d'affiche, nous avons à chaque numéro le dilemme de savoir lesquelles ne paraîtront pas faute de place. Autant dire que si nous les allongions, nous ferions encore plus d'omissions. Enfin, nous souhaitons bien sûr approfondir les bancs d'essai mais là encore : il nous manque de la place. C'est pourquoi nous avons choisi une formule critique + aides de jeu + court scénario d'initiation, qui vous permettra -nous l'espérons- de mieux appréhender la spécificité et l'atmosphère des nouveaux jeux.
Salut à toi Alexandre.
Joe Casus

Serge Philippo. Paris.
Bravo pour le sondage, il prouve que vous avez la volonté de satisfaire au mieux les lecteurs et j'espère qu'il vous permettra de progresser encore.
Beaucoup de progrès depuis le numéro 1 mais je pense qu'il y a toujours mieux à faire. Casus Belli est sans aucun doute le meilleur magazine français sur les jeux de rôle (excepté le défunt Runes) mais il lui reste encore du chemin pour arriver au niveau de Dragon ou Imagine.
En fait, CB souffre du défaut de ses qualités comme on dit. CB cherche à toucher tous les wargamers et rôlistes, ce qui malheureusement représente un nombre de jeux trop important pour qu'on les couvre efficacement.
Chaque article reste trop superficiel car il faut parler de tout et la place manque. Cela est vrai aussi pour les scénarios, CB propose 5 à 6 scénarios de 4 pages qui restent mal développés car 10 pages seraient nécessaires pour chacun d'entre eux.
Finalement, une spécialisation s'imposerait pour améliorer la qualité générale des articles et évidemment le choix est difficile car beaucoup seraient déçus. Mais les choix restent nombreux et variés : plus de jeux de rôle ou plus de wargames ou uniquement du médiéval-fantastique, ou de la S.F., etc. J'ai dit que Dragon, Imagine ou Runes me semblaient supérieurs à CB et c'est probablement par ce qu'ils ont ou avaient une spécialité (...).
Pourriez-vous consacrer quelques lignes à expliquer clairement quels genres d'articles ou scénarios (et sur quels jeux) seraient susceptibles de vous intéresser ? Précisez en outre les critères de sélection, c'est-à-dire ce qui semble indispensable pour qu'un article ou un scénario soient dignes d'intérêt, ainsi que la rémunération éventuelle de cette participation à CB (...).

Cher lecteur, tu as sans doute raison mais nous aurons toujours du mal à être aussi exhaustif que Dragon, consacré presque exclusivement à Donjons et Dragons, qui a plus de pages que nous, et qui est mensuel. Mais nous espérons être devenus plus intéressants que White Dwarf depuis qu'il se résume au catalogue officiel de Games Workshop.
En ce qui concerne les articles, nous sommes toujours intéressés par des sujets bien réalisés mais nous avons des priorités. Il nous est ainsi difficile de consacrer plusieurs pages à un vieux jeu peu joué, et même des sujets naguère fréquents n'ont plus leur place ici (nous nous voyons mal -en dehors d'un gag- publier une nouvelle classe de personnage pour AD&D). Nous vous suggérons donc de nous envoyer un résumé de votre idée d'article, ainsi qu'un exemple de votre prose, pour juger de votre style. En ce qui concerne les scénarios, ils sont tous lus, mais le critère principal -après la qualité- en est pour le moment la longueur : un scénario trop long a 99 % de chances de ne pas être sélectionné, quelqu'en soit l'intérêt par ailleurs.
En ce qui concerne votre désir de faire fortune en écrivant chez nous, sachez qu'un scénario est payé environ 1800 F.
Amitiés
Joe Casus

Du Docteur Joseph-Ignace Guillotin (00000, Outre-Monde).
Vous avez osé colporter récemment (C.B. 45) la méchante histoire qui me fait mourir sous la machine à décapiter que j'avais fait adopter (sans vouloir qu'on lui donne mon nom !) pour que les exécutions capitales ne soient plus des massacres. C'est faux ! Un journal comme Casus Belli, dont mes colocataires ici-haut (MM. N. Bonaparte, E. Rommel, J.César, J.R.R. Tolkien, H.P. Lovecraft...) m'ont dit grand bien, se doit de rectifier !

Mea culpa ! Pardon, Docteur Guillotin ! J'ai été bêtement piégé par une légende tenace. En fait, médecin humaniste, passionné de progrès et de démocratie, vous êtes mort en 1814 après avoir fait énormément avancer la cause de la vaccination anti-variolique en France et en Europe. J'espère que vos mânes ne m'en voudront pas, mon repentir est sincère !
Frank Stora

Mr Francis Martin. Le Pré d'Auge.
Etant un lecteur depuis le n°1, j'ai suivi la progression de CB depuis un départ timide jusqu'à une vitesse de croisière pour les derniers numéros très satisfaisants.
Etant âgé, je le suppose par rapport à la majorité de vos lecteurs (37 ans), j'espère que vous garderez votre fraîcheur, votre joie de nous informer, en résumé : votre personnalité (...).
Parfois je me sens agacé lorsque des « jeunes » critiquent CB ou AD&D, car sans vous et ce jeu de rôle, ils n'auraient sûrement pas connu les jeux de rôle actuels et revues différentes existant aujourd'hui. Il ne faut pas confondre, par exemple jeu de rôle actuel, et jeu de rôle de première génération, quatorze à quinze ans les séparent parfois.
Aussi, maintenez votre revue dans sa conception actuelle, elle permet de faire plaisir à une grande majorité de lecteurs.
Amicalement.

Merci à toi fidèle lecteur. Nous attendons avec impatience les résulats de notre écho pour connaître vos avis à tous.
Annabella Belli

von Deutchland

What's your game ?

Besser Spät als nie

(Mieux vaut tard que jamais)

On évoque souvent avec enthousiasme l'incursion dans des contrées aussi reculées que l'Australie, ou plus récemment l'Espagne, des jeux de simulation. Mais c'est oublier (ou ignorer) que l'Allemagne (RFA) possède l'un des marchés les plus actifs et les mieux fournis en ce domaine, quoique nos voisins germaniques ne laissent pour le moment rien transparaître de leurs activités.

Il faut comprendre que la situation actuelle est là-bas comparable à celle que nous vivions ici, il y a trois ans à peine, à savoir un réveil des grandes maisons d'édition et un euphorisme encore mal exploité.

Outre le controversé *Oeil Noir,* qui a fait partout des ventes fabuleuses, l'Allemagne a aussi engendré *Midgard,* jeu à orientation médiéval-fantastique qui offre un compromis agréable entre la richesse de l'univers présenté et la jouabilité du système. Le public l'a d'ailleurs chaleureusement plébiscité en l'élisant premier du « Top-Jeu » officiel de 1987. La concurrence est représentée par un flot de traductions, parmi lesquelles *AD&D, Traveller, l'Appel de Cthulhu, MERP* et bientôt *Star Trek.*

En ce qui concerne les wargames, rien de bien sérieux n'a encore vu le jour, mais les traductions pirates circulent bon train.

Du côté de la presse spécialisée, on ne peut passer sous silence *Zauberzeit* (le temps des magiciens), édité par la filiale allemande de Citadel, et dont le standard de qualité après une dizaine de numéros est tout-à-fait irréprochable. Cette excellente revue n'a sans doute rien à envier à ses homologues français... Derrière, se cotoient diverses autres publications, trop jeunes pour que l'on puisse se permettre de les juger. Cependant, il faut noter *Drache* (le Dragon), organe officiel de F.S.V (le Transecom allemand), dont le premier numéro était tout simplement... gratuit, une initiative que l'on aimerait voir plus souvent.

Pour en revenir à *Zauberzeit,* il faut souligner que la rédaction a décerné, elle-même, le « ZZ Preis 87 » qui récompensait les meilleures productions.

Voici donc le palmarès :

Jeux de rôle : *Midgard, l'Oeil Noir* et *AD&D.*

Scénarios : *Midgard, ZZ1*(a) et *l'Oeil Noir.*

Figurines : Citadel, Grenadier, Prince August.

Livres-jeux : *Loup Solitaire,* Aventures-solo de l'*Oeil Noir* et *le Manoir de l'Enfer.*

C'est donc sans surprise que les figurines Citadel ont été primées, surtout quand on pense que c'est par l'intermédiare des lecteurs d'un journal de ce même Citadel que le classement a été effectué.

Outre cette « compétition » qui contribuait certainement à faire vendre le journal, on pouvait trouver dans ZZ N°6 une aide de jeu intéressante « l'Académie de Magie » qui en 12 pages détaille tout ce qu'un « élève » consciencieux doit savoir, et un scénario multi-système un peu fou, mais jouable en tous cas avec les règles de l'*Oeil Noir, Midgard, MERP, D&D, Palladium* et *WFRP* (quels noms barbares !).

Enfin un scoop : La Trilogie « Orkland », campagne suivie pour l'*Oeil Noir,* ne devrait plus tarder à être traduite en français. Il faut dire qu'elle est disponible depuis un an en Allemagne.

Il ressort de tout cela qu'on ne peut dénier aux maisons d'édition allemandes une santé florissantes, dont on aimerait avoir les retombées en France, pour tous ceux pour qui la langue est un obstacle « insurmontable ».

Fabrice Colin

GULF STRIKE 2nd Edition

Since Victory Games, Inc., first published ***Gulf Strike*** *in 1983, the Iran-Iraq war has intensified. Now the open waters of the Persian Gulf have become their main battlefield as each side continues to attack the supertankers delivering the oil that is necessary for the world's economy. US naval forces and European allies have taken up station in the area to support freedom of navigation and to keep the Soviet Union from gaining regional influence. At any moment, the situation in the Gulf—the world's most critical flashpoint—could flare up, drawing the superpowers into head-to-head confrontation.*

Gulf Strike 2nd Edition updates the original game with extra counters, a new map section, and a booklet containing a 1988 Gulf War scenario. Variants to the new scenario examine the potentials for expanded conflict in the region. One of the most thorough simulations of modern warfare ever, ***Gulf Strike*** uses a highly interactive sequence of play to create an intense game of continual action and reaction. This is the ultimate game that explores all aspects of contemporary warfare on land, on sea, and in the air.

CONTENTS: 1040 playing pieces depicting military forces of 14 nations; three 22" × 32" mapsheets portraying the entire Persian Gulf at strategic and operational levels; one 8" × 22" mapsheet extending the Iran-Iraq front; rules booklet; charts and tables booklet; scenario update booklet; decimal die; counter storage tray.

Victory Games Inc.

TRADUIT

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

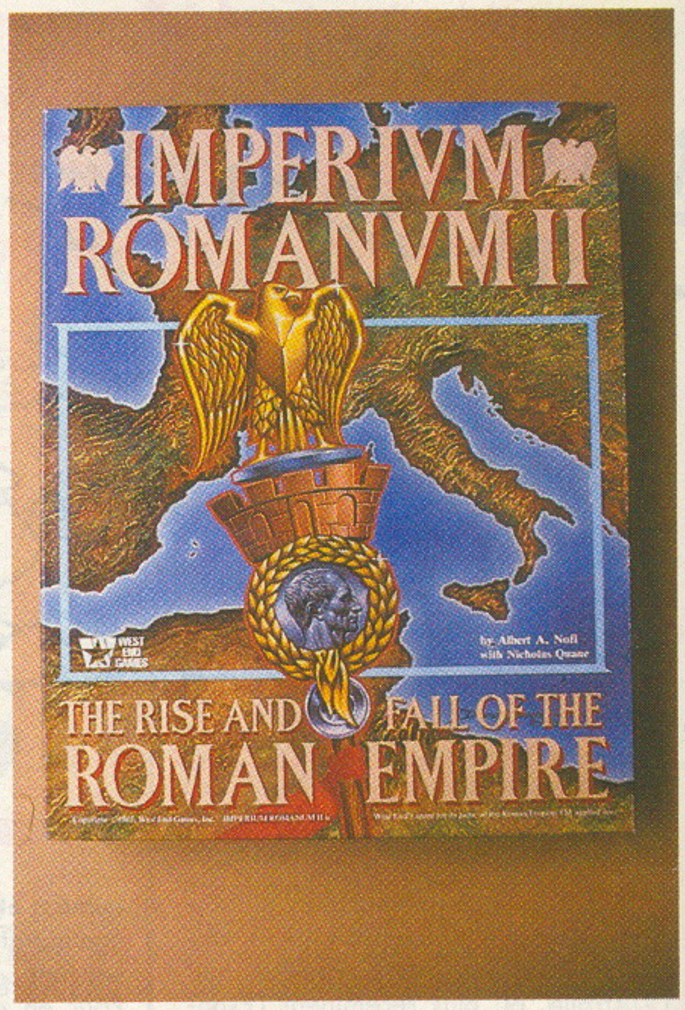
Forum des Halles
niveau –2
75001 Paris
Tél. : 42.97.42.31

A nos lecteurs : vous le savez comme nous, il est quasiment impossible de juger d'un jeu de rôle ou d'un wargame sans l'avoir pratiqué longuement. Néanmoins, notre vocation est de vous informer le plus rapidement possible du contenu et de l'intérêt des jeux. C'est là l'objectif de la rubrique Têtes d'Affiche, vous donner le plus rapidement possible des informations grâce à l'avis éclairé -nous l'espérons- de spécialistes. En aucun cas il ne s'agit d'une critique détaillée et exhaustive des jeux (comment pourrions-nous le faire en 30 lignes ?).
Merci de votre attention.

IMPERIUM ROMANUM II

Vive l'Empire !

Battez-vous pour la Pourpre Impériale, endiguez les invasions barbares, conquierez la Gaule, franchissez le Rubicon. Jouez César ou Pompée, Justinien ou Attila. Distribuez des cadeaux à vos troupes, et prenez garde qu'elles ne désertent ou vous déposent. Conspirez avec les autres joueurs... et livrez-les à leurs pires ennemis. Faites donc l'expérience de la gloire et de la grandeur romaines.
Bref, achetez Imperium Romanum II, version améliorée d'une précédente édition. S'agit-il d'un « wargame multi-joueurs » ou d'un « jeu de plateau » (quelle affreuse dénomination) ? Des deux sans doute. Les pions représentent des légions, des flottes, des unités d'auxiliaires, de transport (chariots) ainsi que des chefs ; mais les règles, d'une complexité tout à fait abordable, sont autant militaires que politiques et économiques. Les 35 scénarios proposés examinent chacune des principales guerres -civiles et étrangères- qui secouèrent l'Empire tout au long de ses sept siècles d'existence et forgèrent, par le Droit et la Culture, le monde occidental dans lequel nous vivons. Ils sont conçus pour 2 à 6 joueurs et certains se prêtent même au jeu en solitaire. La carte représente tout le monde connu de l'époque, de l'Irlande à la Mésopotamie. Le système est simple à



assimiler et à jouer, l'exactitude et l'intérêt historiques de ce jeu sont très grands. Depuis qu'il est chez moi, je puis vous affirmer que ma passion pour l'histoire de cet Empire va sans cesse croissant. Afin de mieux jouir des possibilités de ce jeu, je vous recommande la lecture de « L'histoire du déclin et de la chute de l'Empire romain » d'Edward Gibbon (Robert Laffont/Bouquins), mais surtout de « La grande stratégie de l'Empire romain » d'Edward Luttwake (éd. Economica).

Laurent Henninger

Wargame en américain édité par West End Games.

wargames

OPEN FIRE

Ouvrez le feu !

Comme il fallait s'y attendre, VG ne reste pas les bras ballants après l'énorme succès de la série Ambush. Voici Open Fire, système de jeu en solitaire qui met cette fois en scène, non plus des soldats, mais des engins blindés. Le système est en tout point semblable à Ambush. Mais il est un peu plus complexe du fait même des « acteurs ». Un grand souci du détail semble avoir présidé à la mise au point des différents paramètres du jeu. Comme d'habitude la finition est impeccable. Parmi les 16 cartes « nomenclatures » on remarquera la présence de l'inévitable M4A1, du non moins inévitable PsVA « Panther », et des engins les plus connus sur le front ouest pendant la 2e Guerre Mondiale, puisque, continuant sur la même ligne, VG nous projette une fois de plus dans cette période. On notera toutefois la présence du M26 « Pershing », assez peu représenté dans les organigrammes américains. La feuille de peloton est beaucoup plus touffue que son homologue de Ambush. La carte, grande et agréable, est dépourvue du traditionnel tableau des actions, lequel figure sur la table de résolution des combats dont on

peut que se féliciter de la précision. 210 pions et marqueurs de fonction sont joints à l'ensemble. Comme toujours, on regrettera cette fâcheuse tendance qu'à VG de diminuer le nombre des missions proposées dans ses boîtes. Open Fire n'en donne que six, manière à peine voilée d'annoncer qu'il y aura des suites. Il devient à la longue excessif d'être prisonnier d'un système poussant à la consommation. Le summum avait été atteint avec Move Out dont le prix était pour le moins élevé eu égard au peu de nouvelles missions proposées, sans pions ni cartes supplémentaires d'ailleurs. Malgré tout, les six missions de Open Fire valent la peine d'être vécues. Votre peloton appartient à la 4e Division Blindée US, et comme l'auteur vous l'explique, il s'agit d'une unité d'élite, c'est-à-dire bien plus souvent exposée que les autres. Quoique cela me démange, je ne vous dirais rien de plus afin de préserver le plaisir qui sera le vôtre en vivant Open Fire. Au fait, pas d'inquiétude si vous ne trouvez dans la boîte qu'une seule fiche de détermination de paragraphes : c'est normal, l'auteur ayant trouvé une assez bonne astuce pour en réduire le nombre. Mon opinion ? Courez acheter Open Fire : ce jeu vaut le détour (en attendant ses modules...).

J.B. Dreyfus

Wargame en américain édité par Victory Games.

TEAM YANKEE

Guerre future en RFA

Voici le digne successeur de la fameuse série d'Avalon Hill « Panzerblitz-Panzerleader-Arabisraeli Wars ». L'échelon le plus élevé est le bataillon. On n'en trouvera rarement plus de deux au long des scénarios. La case mesure 200 mètres de bord à bord. Chaque pion représente soit un peloton soit un leader. Avec ces quelques données, vous situez aisément le cadre du jeu. Nous somme en RFA, dans les années à venir, à peu près le même cadre que FAR 90. Les huit scénarios de base peuvent être agrémentés de nombreuses variantes. Et pour les inconditionnels un système de création personnelle de scénarios. Team Yankee se veut un jeu simple, mais pas simpliste, s'adressant plus spécialement à ceux qui ne connaissent pas le wargame, et aux wargamers appréciant la facilité du jeu. Néanmoins, il demeure très réaliste. Ainsi, vous commencez à jouer le premier scénario après cinq minutes de lecture des règles. Puis, avant de jouer chacun des scénarios suivants, quelques règles supplémentaires. Le tout se coordonne en un système modulaire, chacun adjoignant aux règles de base les options de son choix. Les puristes trouveront sans doute les règles de LOS/LOF un peu légères certes, mais elles n'en demeurent pas moins un modèle de simplicité et de réalisme. On regrettera que les cartes (deux en tout) imprimées recto-verso, ne soient pas complètement géomorphiques (contrairement à celles d'Avalon Hill). Les auteurs n'ont cependant pas oublié les mordus, puisque nous pouvons trouver en fin de livret Les règles, la reproduction de pions d'unités non représentées (France, GB, RFA, etc). Toutefois, il n'aurait pas été plus mal de fournir une seconde plaque de pions, plutôt que d'obliger les joueurs à se fabriquer eux-mêmes ces suppléments. L'ensemble est de la qualité habituelle de GDW. Je classerais le jeu au niveau 4 de difficulté et lui attribuerais une note de 14/20 (les pions ne sont pas très jolis et vraiment très peu nombreux ; pour les cartes, voir ci-dessus). En somme, un excellent jeu pour les débutants, une détente pour les chevronnés.

J.B. Dreyfus

Wargame en américain édité par Games Designer Worshop.

figurines

LES SEIGNEURS DE LA GUERRE

Radiographie ludique du Moyen Age

Depuis longtemps, de nombreux joueurs espéraient, plus qu'ils n'attendaient, une règle médiévale de qualité. En voici une, proposée par deux auteurs français qui ont choisi (contrairement à l'école anglaise) l'exactitude historique et la finesse de la simulation.

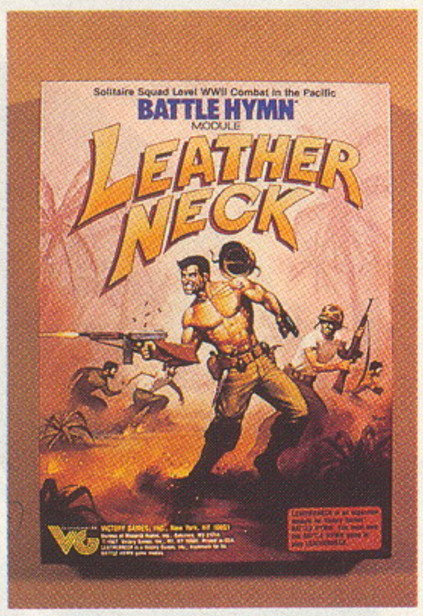
L'agencement des règles est clair et progressif. Une foule de problèmes sont résolus simplement par un simple paragraphe. A noter les abréviations trop nombreuses. Ainsi, un noble régulier fanatique vétéran en armure avec bouclier, lance et épée, devient un Nob-Reg-Fan-B-Eh-Bcl-Ll-Ep, sans compter la classification du cheval. C'est efficace certes, mais peut être effrayant pour le lecteur, ou le joueur novice.

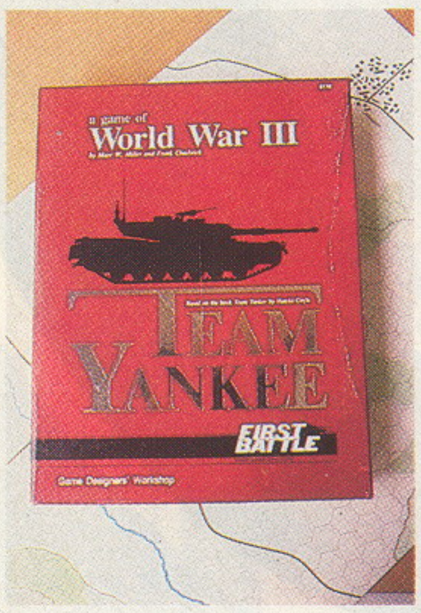
Pourtant malgré l'aspect touffu des règles, que d'idées, que de nouveautés. En vrac :

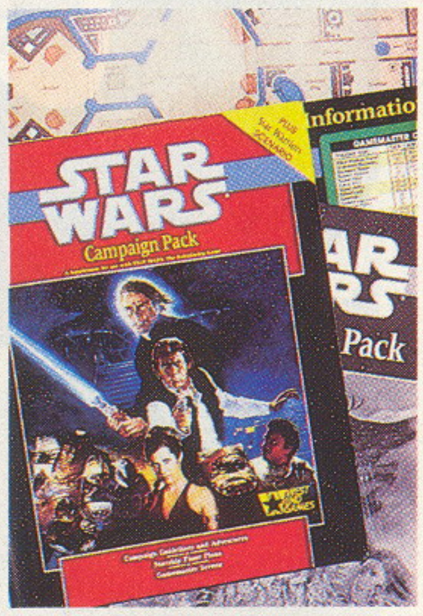
Les mercenaires et leur caractère véritable, 3 types de boucliers, 3 types d'arbalètes, diverses armes de mêlée, la longueur des armes, le choix des montures et de leur protection, le paiement de l'entrainement, mais aussi la formation que la troupe peut adopter. Fini les paysans en tortue ou en coin... N'oublions pas non plus la zone d'influence des chefs à tous les niveaux, la combinaison et l'interaction des ordres de zone, d'attitude, de mouvement (+ de 27 prévus !), des ordres de tir, la monte et la démonte d'une troupe, le retour de troupes sorties de table, la substitution des rangs, la marche d'assaut, le mouvement de nuit...

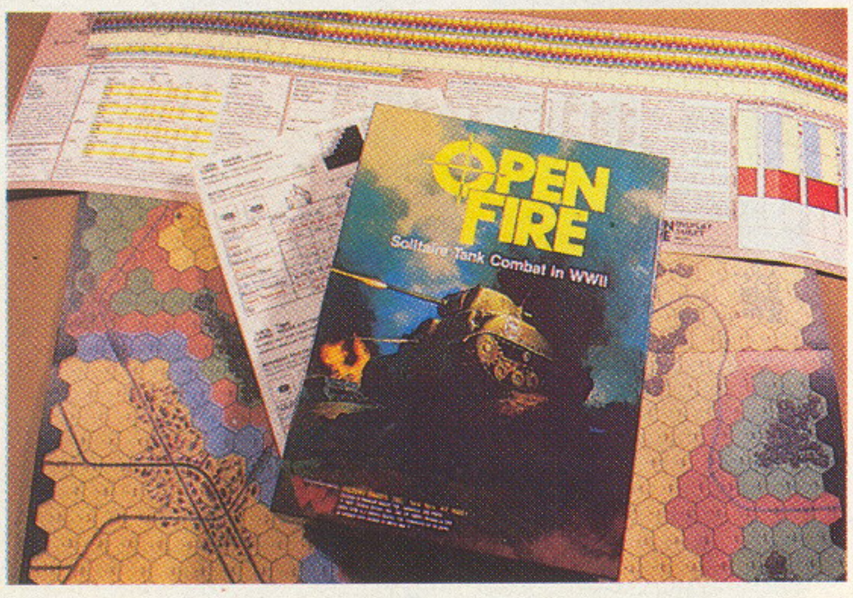
Bref, le strict nécessaire, pour combler les joueurs avides de nouveautés utiles.

Bien que classique, dans la mécanique du jeu, Les Seigneurs innove par sa rigueur, sa richesse, et son équilibre. Equilibre qui permet de jouer aussi bien quelques dizaines de figurines à plusieurs centaines. Certes, la seconde configuration est moins aisée à gérer, mais demeure tout aussi spectaculaire. C'est la









possibilité, enfin retrouvée, de jouer véritablement une armée médiévale.
Des règles complètes certes, mais des règles naturellement plus longues à assimiler et à gérer. Alors, pas de folies. Jouez plutôt des budgets modestes, ou bien jouez à plusieurs. Dans ce cas, profitez-en pour intégrer des débutants pour lesquels, la règle n'est pas vraiment faite...
Enfin, deux souhaits : une adaptation rapide au 15mm, une règle équivalente pour l'Antiquité.
Dernière minute : les auteurs annoncent la parution imminente des états militaires -ou listes d'armées-, complément indispensable pour se constituer des armées adaptées.

Marc Dodinot

Jeu de figurines historiques en francais édité par Christian Teranna Editeur.

livre-jeu

LES CROCS D'EBENE

Peut mieux faire...

Et hop ! Après Delcourt, les éditions Glénat se lancent dans la BD interactive, avec un en-tête qui fleure bon le Gallimard : la BD dont vous êtes le héros. Récupération me direz-vous ? Eh bien non puisqu'en fait le dessinateur -Juszezak- est la personne qui a apporté ce projet à Delcourt, ce dernier préférant utiliser un autre dessinateur -Larnoy- et un scénariste -Cailleteau. Quant à Juszezak, il s'est adjoint le scénariste Ranne et a finalement sorti sa BD chez l'éditeur grenoblois. Je vous dis ça juste au cas où vous aimeriez les histoires indiscrètes. Mais passons à l'album...
Le scénario : un soldat du Vietnam (vous) passe par une faille magique et se retrouve sur un monde heroic fantasy à souhait dont il cherche à sortir grâce à un talisman. Le nombre de situations (169) est assez important.
Le mécanisme : les choix ne font pas intervenir de jets de dés et les combats ne sont pas réglés de cette manière (moi je préfère mais je sais que les avis sont partagés). On trouve avec plaisir des idées comme indiquer des objets avec une flèche pour les choisir plutôt que de les écrire.
Le dessin : très correct mais pas toujours parfait pour les humains, il montre nombre de paysages, d'êtres étranges et de monstres très bien faits.
Les problèmes : j'ai relevé au moins 3 erreurs de numérotation, empêchant de continuer l'histoire. Seule solution dans ce cas, feuilleter l'album pour essayer de trouver la suite. On nous propose aussi quelques tests à certains stades de l'aventure. Je ne sais pas s'ils seront résolus par un public de 10 à 14 ans, moi-même j'ai abandonné et ai cherché la suite dans l'album. Enfin surtout, les choix sont la plupart du temps stupides, du type : choisissez entre ces 4 chemins (dont 3 s'avèrent mortels presque aussitôt).
Bon... Tout ça n'est pas si grave pour un public jeune et devrait être corrigé au deuxième volume de la saga. Cet album est moins bon que *Turlogh le rôdeur* mais bien supérieur à *La citadelle pourpre* (chez Delcourt).
Si je peux me permettre encore une suggestion pour l'album suivant : faites le en « dur » et cousu, le mien est complétement abimé par mes lectures.

Pierre Rosenthal

Bande dessinée interactive française de Juszezak et Ranne, aux éditions Glénat.

jeu de plateau

RIO RANCHOS

A nouvelle société, grandes ambitions...

Dans une boîte de qualité assez médiocre, se cache un jeu non dénué de charme. Le but du jeu ? Devenir non pas le maître du monde (cela viendra en son temps) mais déjà maître de l'état du Kansas en ayant « dans la manche » 3 maires et le sénateur, ainsi que le modeste pécule de 25.000$.
Vous trouverez dans Rio Ranchos l'atmosphère typique des westerns de la grande époque des Gary Cooper et John Wayne. Attaques de trains, pillages de banques, luttes pour faire passer son bétail sur les terres des cultivateurs, incendies de ranchs, shérifs corrompus, marshall incorruptible, duels et parties de poker. Si vous pouvez, au cours de la partie, vous livrer au passe-temps favori de Billy the Kid, n'oubliez pas que chacun de vos actes augmente la mise à prix de votre tête. A 3000$ le marshall part à votre recherche, mais gageons qu'à 2500$ il y aura bien un de vos adversaires qui vous provoquera en duel pour toucher la prime. L'originalité de Rio Ranchos vient du fait que chaque pion (patron et cowboy) a ses caractéristiques. Une partie du tour de jeu est consacrée aux négociations entre joueurs, permettant des alliances parfois précaires mais il n'y a pas de diplomatie sans risques de trahison...
Côté matériel nous sommes gâtés : une profusion de pions, bien pré-découpés, mais toutefois un peu légers ; une carte plastifiée, légère elle aussi, mais qui a le grand mérite d'être simple et claire ! Des cartes enfin dont nous signalerons simplement que dans les règles il faut inverser les fonctions des cartes vertes et rouges (il y a eu confusion). Les règles quant à elles sont concises, bien découpées en paragraphes clairs, rien à redire. Un jeu agréable, se pratiquant avec 2 à 6 joueurs (je conseillerais 4 à 6 pour en saisir toute la saveur).
En conclusion, il y a des jeux dont le seul mérite est d'avoir une superbe boîte, ce n'est pas le cas de Rio Ranchos qu'on ne regrettera pas d'avoir dans sa ludothèque.

Yann Soitino

Jeu de plateau français édité par Cible ACAL.

jeu de rôle

HUNTER PLANET

Le premier jeu de rôle australien !

La Terre est devenue un terrain de chasse pour touristes extra-terrestres, après avoir été jugée inapte à devenir membre de la Fédération des Planètes (la FOP). Les joueurs incarnent des extra-terrestres en vacances, décidés à se payer un peu de bon temps en chassant la population locale. Mais les tests réalisés par la FOP pour estimer le degré d'avancement technologique de la Terre ont été (hum) très mal faits...
Sans aucune information, les personnages sont téléportés sur la planète, bardés d'armes et d'équipement pour la « chasse ». Ils ne se doutent pas que le gibier est souvent armé, et que les indigènes ont plutôt tendance à les chasser, eux ! Au cas où ils seraient gravement blessés, ils ont trois comprimés permettant de remonter leurs points de vie, mais aux effets secondaires surprenants (apparition de nouveaux membres, de phobies diverses, etc.).
Le jeu se veut « drôle », mais hélas, la réalisation laisse à désirer. Question règles, les personnages ont sept caractéristiques, un point c'est tout. La réussite de leurs actions étant déterminées arbitrairement à chaque fois par le maître de jeu, ce qui reste quelque peu primaire. Plus grave, il n'y a que très peu d'informations sur la FOP ; en particulier, rien n'est indiqué sur les différentes races extra-terrestres que les joueurs sont amenés à incarner : c'est à eux de les inventer ! Enfin, le thème même du jeu est assez répétitif, et lasse très vite.
Le jeu contient, outre les règles, un écran et un scénario. C'est dommage, mais tout cela aurait pu être beaucoup plus inventif et humoristique, tel quel, ça reste très médiocre. A éviter ! C'est drôle une fois, et encore...

Frédéric Blayo

Hunter Planet est un jeu de rôle de science-fiction en australien édité par H-PAC.

suppléments

Star Wars CAMPAIGN PACK

Inflation dans l'Empire

C'est cher : presque le prix du livre de règles. Voilà la première impression que l'on a en ouvrant ce « paquet de campagne ». Mais passons à l'inventaire qualitatif du contenu.
L'écran : 4 volets en couleur mais du côté joueur on a l'illustration « moyenne » de couverture du pack avec tous les titres, le dos de couverture, et deux pages de tableaux quasiment inutiles. Bref on a rarement fait aussi laid. Du côté du maître, des tableaux comme il se doit et qui donnent juste l'impression que Star Wars est un jeu *très* compliqué.
Les pions : 17 pions en couleur pour le scénario Star Warriors.
Un poster : grande taille, qui montre les plans du vaisseau dont disposeront les joueurs. Utile et intéressant il est surtout assez laid (franchement et immodestement, notre TM 17 est 10 fois mieux).
Des compléments aux règles de combat : elles sont déjà traduites à la fin de la version française des règles. La première version était très simple mais presque impossible à gérer, celle-ci est sans doute plus jouable mais presque impossible à comprendre (aïe, j'ai vexé les fans de Star Wars là).
Et enfin le livret de 32 pages contenant : des conseils pour créer une campagne, les lignes directrices d'une grande campagne, un scénario tiré de la campagne (utilisable avec Star Warriors), des PNJ, des plans.
Bref, un produit pas indispensable, du moins tant que son prix n'aura pas baissé.

Pierre Rosenthal

Supplément en américain au jeu de rôle Star Wars, édité par West End Games.

PARTISAN

Ami (wargamer), entends-tu...

Combattants trop souvent oubliés par les wargames, les partisans sortent enfin de l'ombre grâce à Avalon Hill. En effet, pour son quatrième module *ASL,* la firme américaine leur consacre 8 scenarii, 2 cartes et 260 pions (petit format). Si l'illustration de la boîte reste la moins réussie de la série, qu'en est-il de l'intérieur ?
Une bonne surprise tout d'abord : 2 cartes de très bonne facture propose des terrains nouveaux ; tout au moins pour la carte 32 qui représente un terrain typiquement propice aux embuscades (bois, routes forestières et ruisseau). La carte 10 n'est que la réédition très améliorée de cette horreur qui avait été dessinée il y a quelques années pour les besoins de la série Squad Leader. Les pions restent toujours aussi agréables à regarder, quand bien même leur capacité combative est des plus limités. Il faut dire qu'ils représentent tous l'Ordre de Bataille des troupes alliées de l'Axe (les Roumains en l'espèce) qui n'ont jamais été des foudres de guerre. Paradoxalement, les pions partisans sont dans *Beyond Valor.* A cet égard on frôle l'escroquerie : seul un scénario fait intervenir les nouveaux pions et la moitié des huit scénarios proposés peuvent être joués (pour peu que l'on soit en possession des dites fiches de scénario) sans que l'achat de la boîte s'avère nécessaire !
Malgré tout, jamais boîte d'*ASL* n'aura fait autant voyager : Danemark, Grèce, en passant par l'insurrection de Varsovie, le coup de main sur Tulle et les expéditions titistes. Une constante cependant : quelle que soit la nationalité des partisans, il leur est expressément

STORMBRINGER

ORIFLAM et toutes ses vertus de travail invoquent pour vous une excellente année 1988.

Puisse la balance cosmique protéger vos âmes et vous guider sur les chemins de l'aventure.

Un travail de Titan nous a empêchés de répondre à votre courrier toujours aussi abondant, mais n'ayez aucune crainte, un groupe de démons de connaissance travaille avec acharnement pour vous répondre courant février.

Aujourd'hui, nous parlerons de trois grands points qui reviennent régulièrement dans vos lettres.

ÉCRAN DE LUXE DE STORMBRINGER

Cet écran est vendu au prix de 120 francs, numéroté et signé. Il ne sera tiré qu'à 500 exemplaires et ne sera jamais réimprimé. L'illustration est identique à celle de l'écran classique mais elle se différenciera par le nom STORMBRINGER imprimé en lettres d'argent plaquées à chaud. Un module totalement original l'accompagnera.

Cet écran est vendu sous forme de souscription directement auprès d'ORIFLAM. La vente par souscription est une collaboration entre le client et l'éditeur et elle n'est utilisée que pour des éditions de collection. Si cet écran vous intéresse, envoyez votre souscription de 120 francs à ORIFLAM et lorsque les 500 souscripteurs auront répondu, l'édition sera lancée. Vous recevrez alors votre écran de collection directement à votre adresse. La souscription date déjà de plusieurs mois et nous vous conseillons de prendre rapidement contact avec nous si vous êtes intéressé.

LA REVUE BROOS

ORIFLAM a la volonté d'offrir un service complet aux joueurs qui pratiquent ses jeux. Pour cette raison, vous allez bientôt pouvoir découvrir la revue BROOS, entièrement consacrée à la gamme ORIFLAM.

Pour commencer, voici en quelques lignes l'histoire de BROOS. Au printemps 1986, un groupe de joueurs a voulu faire partager sa passion pour les jeux Chaosium (principalement RuneQuest) et a décidé de créer un fanzine intitulé BROOS (du nom de l'une des créatures les plus ignobles de GLORANTHA).

A la sortie de STORMBRINGER, le groupe BROOS a pris contact avec ORIFLAM pour connaître son intérêt quant à la parution de scénarios dans leur fanzine. C'est à ce moment qu'ORIFLAM signe un contrat fantastique : RUNEQUEST. Intéressés par les compétences du groupe BROOS, nous leur avons proposé une collaboration beaucoup plus étroite. De cette discussion naît un projet de revue nationale s'adressant à tous les joueurs de la gamme ORIFLAM.

C'est ainsi qu'au printemps, vous pourrez lire le premier numéro de BROOS nouvelle formule.

De nombreux points seront développés dans cette revue. Vous pourrez y découvrir différents scénarios, la description détaillée des régions de vos mondes d'aventures, l'extension et le développement de points de règles, la présentation de personnages Non Joueurs importants comme un Grand Prêtre de la loi ou un Seigneur Runique. Bien sûr, cette revue vous ouvrira largement ses pages. Alors n'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions.

LE CLAN ORIFLAM

Vous êtes très nombreux à nous accorder votre confiance et nous vous en remercions. Nous vous proposons donc un nouveau service : le Clan ORIFLAM. Le Clan réunira tous les joueurs de la gamme des produits ORIFLAM. Une fois membres, vous serez les premiers au courant de l'évolution des jeux et scénarios à venir. Vous pourrez également figurer sur un annuaire qui vous permettra ainsi de trouver plus facilement des aventuriers pour vos jeux préférés. Des petits concours seront organisés et récompenseront vos connaissances des mondes des Jeunes Royaumes, de Glorantha ou de la Terre du Tragique Millénaire.

Renseignez-vous donc vite en envoyant votre courrier à l'adresse suivante :

CLAN ORIFLAM
7, rue de Villers-l'Orme
MEY - 57070 METZ

Publi-annonce : ORIFLAM - 7, rue Villers l'Orme - MEY - 57070 METZ.

interdit de se déployer et, plus handicapant, de constituer des groupes de feu de plusieurs hexagones. L'expérience montrera si cette dernière règle ne rend pas certains scénarios pro-allemands.
En définitive *Partisan* est un jeu au sujet indéniablement original mais on peut aussi se demander (en dépit de la qualité des cartes et de l'OB offert) si l'ensemble justifie le prix de vente couramment affiché dans le commerce.

Alexandre Rousse-Lacordaire

Ensemble de scénarios édité en américain par Avalon HIll pour Advanced Squad Leader.

LEATHERNECK

Quatre missions pour l'enfer

Leatherneck (nuque de cuir, surnom des US Marines) est un module pour Battle Hymn qui laisse déjà d'excellentes impressions. Il est indispensable de posséder le second pour pouvoir jouer le premier. Présentation VG à laquelle nous sommes habitués, c'est-à-dire impeccable. 108 nouveaux pions, parmi lesquels des prisonniers (« Retour vers l'enfer » semble faire des émules), un patrouilleur et diverses autres petites choses que je vous laisse découvrir. Deux demi-cartes superposables aux originales et 60 nouvelles cartes de personnages ou véhicules complètent le tout. Impression d'ensemble : terrifiant ! On regrettera qu'il n'y ait que 4 missions, mais quelles missions ! Comme le dit l'auteur, tout ce que vous aurez vécu dans Battle Hymn vous sera nécessaire si vous voulez sortir vivant des missions de Leatherneck. Reconnaissance après débarquement, libération de prisonniers de guerre capturés à Bataan, résistance sur place sont les 3 premières missions. Mais dans la dernière, votre équipe est prisonnière et doit s'évader. Naturellement, vous n'avez aucune arme... Bonne chance.

J.B. Dreyfus

Scénarios en américain pour le wargame Battle Hymn édité par Victory Games.

Table Ronde
LE CHAROGNARD

A défaut de grive...

Second module pour Premières Légendes de La Table Ronde, (en attendant le beau « Brumant l'orgueilleux » qui ne vient toujours pas). Un module en trois parties bien distinctes : un petit module, une description de la ville de Reims, un « jeu dont vous êtes le héros ».
Une bonne chose : la description de la ville est bien faite et surtout, la présentation des bas-fonds est remarquable. Tous les maîtres de tous les jeux de rôle y trouveront de l'inspiration. Voilà enfin un milieu de voleurs, coupe-bourses, proxénètes... qui est vraiment bien travaillé.
Une moins bonne chose : le scénario. Certes, l'idée est originale, la trame captivante. Mais le tout est conçu pour se jouer en 4 heures. C'est court. Il ne peut même pas s'inclure dans une campagne. Enfin, il fourmille de petits défauts qui prouvent un manque de relecture (chevaux qui sautent 4 mètres en hauteur, organisation de 1500 personnes sans hierarchie intermédiare, il y a le chef et les autres... Chef « clandestin » mais dont les activités ne sont cachées qu'aux yeux des aventuriers...).
D'autres choses : non, le JdR ce n'est pas les livres dont vous êtes le héros ! Pas de confusion ! La mini aventure solo, trop facile, est là pour faire du remplissage, rien d'autre !
Bref, après d'excellents modules, Légendes se met au tout venant. Tant pis, espérons qu'il ne s'agit que d'une erreur de parcours. Un tel scénario, court et avec de bonnes idées, aurait dû paraître dans Casus ou une autre revue. Mais là, dans le commerce, pour 59 francs, de qui se moque-t-on ?

Finn

Scénario pour le jeu de rôle français Premières Légendes de La Table Ronde, édité par Jeux Descartes.

Warhammer Battle
LES HORDES SAUVAGES

Elles déferlent enfin...

Depuis le Salon on en parlait... Orcs, goblins et autres skavens s'en réjouissaient déjà... Et les voilà débarquées. Mais jettons un coup d'oeil (je ne vais pas laisser n'importe qui déferler sur ma table impunément). Dommage que la couverture soit différente de celle de la version anglaise, les skavens -des hommes-rats- étant plus effrayants que les orcs même si ceux-ci sont tout de même bien affreux... Les Hordes Sauvages proposent des règles avancées et fort utiles pour Warhammer Battle, de nouvelles créatures (Elfes noirs, Zoats, Skaven...) fort hideuses, et des listes d'armées fort pratiques (c'est fort quoi...). Le tout bénéficie d'une mise en page claire, d'un vrai sommaire, où l'on s'y retrouve vraiment. Les photos de figurines ont bien souffert à l'imprimerie (ça arrive aussi parfois dans la rubrique Métalliques). Le nom du ou des peintres n'est pas mentionné... A croire que les Français seraient à ce point modestes qu'au rebours de leurs collègues anglais ils ne signent pas leurs oeuvres...
Un supplément pour Warhammer Battle bien traduit donc avec quelques noms qui sonnent mal mais comment faire autrement ? La traduction est vraiment quelque chose de malaisé. En bref, indispensable pour tous les fanas de Warhammer.

Yann Soitino

Supplément en français au jeu de bataille avec figurines fantastiques Warhammer Battle.

De la jungle à Mars
de Tarzan à John Carter

Edgar Rice Burroughs

Vingt-six romans, une cinquantaine de films, des milliers de strips et de planches de comics ont fait de Tarzan l'un des grands mythes du XXe siècle, voire une référence quasi-universelle. Au point qu'il arrive qu'on en oublie le nom de son créateur et, à plus forte raison, les autres personnages qu'il créa.

Edgar Rice Burroughs, né à Chicago, voit ses études contrariées par la maladie durant son enfance. Tout d'abord cow-boy dans l'élevage de ses frères, il entre dès seize ans à l'académie militaire du Michigan, échoue à l'examen d'entrée à West Point et s'engage en 1896 dans le Septième de Cavalerie ...qu'il quittera l'année suivante [1].

Dans les pages des pulps

Après s'être marié en 1900 et avoir exercé diverses professions, il publie en 1912 et sous pseudonyme *Under the moons of Mars,* premier titre des aventures de John Carter, qui sera aussitôt suivi de *Tarzan of the apes,* où il introduit qui vous savez. Dès lors, c'est un déferlement presque ininterrompu de romans d'aventures qui auront pour théâtre aussi bien la jungle africaine que Mars, Vénus, la Lune ou Pellucidar, monde étrange situé à l'intérieur de notre Terre. Au total, plus d'une centaine de romans et nouvelles qui, jusqu'en 1940, paraîtront dans les pages des pulps, ces revues bon marché qui furent le berceau de la SF.

Comme celles de beaucoup d'auteurs dits populaires, l'oeuvre de Burroughs est divisée en cycles, dont celui de Tarzan (43 romans et nouvelles) est bien entendu le plus connu. Les aventures de John Carter sur Mars occupent la seconde place avec 16 textes, dont onze romans. Viennent ensuite Pellucidar (6 romans [2], 4 nouvelles), le Cycle de Vénus (3 romans, 5 nouvelles) et celui de la Lune (3 volumes). Sans compter les westerns, romans historiques, préhistoriques, de science-fiction et, bien entendu quelques aventures de jungle...

Traductions françaises incomplètes

De cette masse littéraire conséquente, nous n'avons eu jusqu'ici qu'un aperçu partiel. Publiés avant-guerre dans Mickey, Robinson ou Hop-Là, puis au CLA ou chez Lattès à la charnière des années 60 et 70, les cycles de Burroughs n'ont jamais connu d'édition intégrale dans notre beau pays [3].

Par bonheur, depuis quelques années, des éditeurs enthousiastes ont entrepris de combler cette lacune. Tout d'abord, les Editions Antarès [4] qui, après la publication d'un roman isolé, *L'odyssée barbare,* ont édité l'intégralité du Cycle de la Lune, une partie de celui de Vénus et deux aventures de John Carter, reprenant ce personnage là où l'avait abandonné Lattès. Puis NéO, grand fournisseur d'oeuvres complètes, dont l'édition intégrale des aventures de Tarzan vient d'atteindre son huitième volume [5]. Et voici qu'Albin Michel vient de se convertir également à Burroughs, avec la parution des deux premiers tomes du cycle ayant pour cadre la planète Barsoom, *La princesse de Mars* et *Les dieux de Mars.*

Le Cycle de Barsoom

En 1866, John Carter, ex-officier de cavalerie devenu chercheur d'or -deux des multiples métiers exercés par E.R.B.-, se réfugie dans une caverne pour échapper aux Indiens qui le poursuivent. Une étrange vapeur se répand, le plongeant dans une semi-inconscience, son regard est attiré par la planète Mars... Et notre héros se dédouble suivant la plus pure tradition spirite pour aller s'incarner sur Mars -ou Barsoom- comme la nomment ses habitants.

Barsoom est un vieux monde asséché, peuplé d'un nombre ahurissant de races, des guerriers verts à quatre bras que John Carter rencontre dès son arrivée, aux Rouges, parfaitement humains, qui entretiennent artificiellement l'atmosphère de Mars, en passant par les Therns -blancs et cannibales-, les pirates noirs venus des deux lunes, les jaunes du Pôle Nord, les hommes sans tête, etc, etc... Mars/Barsoom est un kaléidoscope de peuples qui semblent n'avoir qu'une idée en tête : s'entretuer. Face à cet univers éminement hostile, John Carter possède un avantage : la gravité de Barsoom étant du tiers de celle de la Terre, sa force en est multipliée d'autant. Ce qui lui permettra de défaire le géant vert Tars Tarkas, qui deviendra son ami, puis d'aider la ville Rouge d'Hélium dans sa lutte contre Zodanga ...et, accessoirement, de séduire Dejah Thoris, fille du jeddak d'Hélium. Voilà pour le premier volume, à la fin duquel John Carter se retrouve sur Terre, toujours sans l'avoir demandé, alors que Barsoom est sur le point de mourir d'asphyxie suite à l'interruption du fonctionnement de l'usine atmosphérique. Les suivants se consacreront plus en détail à l'exploration de cette planète où une science très avancée (les Rouges possèdent des appareils volants propulsés par le « huitième rayon du spectre solaire », s'éclairent à l'aide du radium et produisent l'oxygène à partir du neuvième rayon du spectre précité) côtoie la barbarie la plus profonde. Sans le savoir, avant même l'apparition des mots science-fiction et fantasy, Edgar Rice Burroughs avait réussi à fusionner ces deux appellations.

Le père de la science-fantasy

On pourrait schématiser grossièrement la science-fantasy comme un genre qui met en scène magie et combats à l'épée dans un univers possédant une technologie avancée. Genre qui devait se développer tout au long des 70 ans d'histoire de la SF pour aboutir, entre autres, aux romans de Jack Vance et de Philip José Farmer [6], Burroughs a longtemps pesé -à juste titre- sur l'imaginaire collectif. L'esprit de son Barsoom imprègne les oeuvres de jeunesse de Catherine L. Moore [7], ainsi que l'extraordinaire Cycle de Mars, de Leigh Brackett [8]. Moorcock lui-même, avec la trilogie du *Guerrier de Mars* [9], se référera ouvertement à Burroughs. Et Van Vogt, dans son *Monde des A,* plantera sur Vénus les arbres géants imaginés par le créateur de Tarzan dans le cycle consacré à cette planète. De bien beaux hommages comme on aimerait en voir plus souvent.

Roland C. Wagner

1) Les détails relatifs à la biographie de Burroughs sont tirés de l'excellent article de Francis Lacassin, paru dans Encrage n°11. (c/o A.D.E.I.S.C., BP 0119, 80001 Amiens Cedex. 50 F.)

2) Dont « Tarzan au coeur de la Terre » qui établit un lien entre les deux cycles.

3) Même celle de Pellucidar au CLA, préfacée par Francis Lacassin, omet les nouvelles annexes.

4) La Magali, Chemin Calabro, 83160 La Valette.

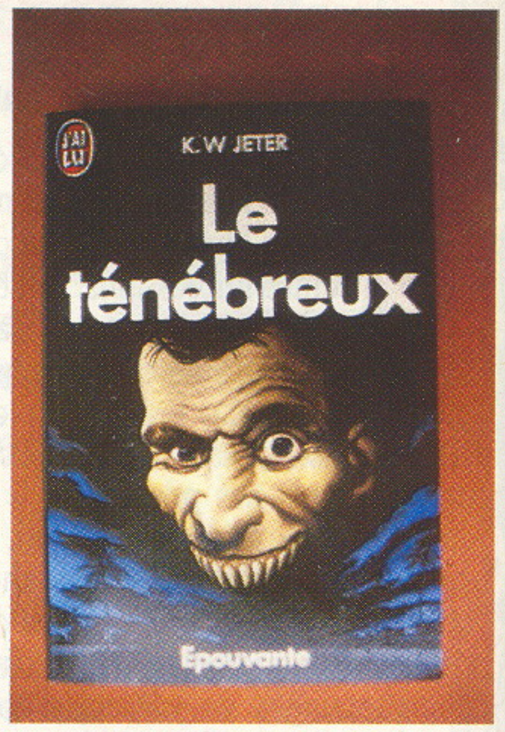
5) Précisons qu'il s'agit de la première traduction intégrale de ce cycle.

6) Notamment la saga des* Faiseurs d'univers, *5 volumes chez Presses-Pocket.

7)* Shambleau, *éditions J'Ai Lu.

***8) Deux romans extraits du volume qui lui a été consacré au CLA ont été réédités chez J'Ai Lu sous les titres* Le secret de Sinharat *et* Le peuple du talisman.**

9) Albin Michel, critique dans CB n°41.

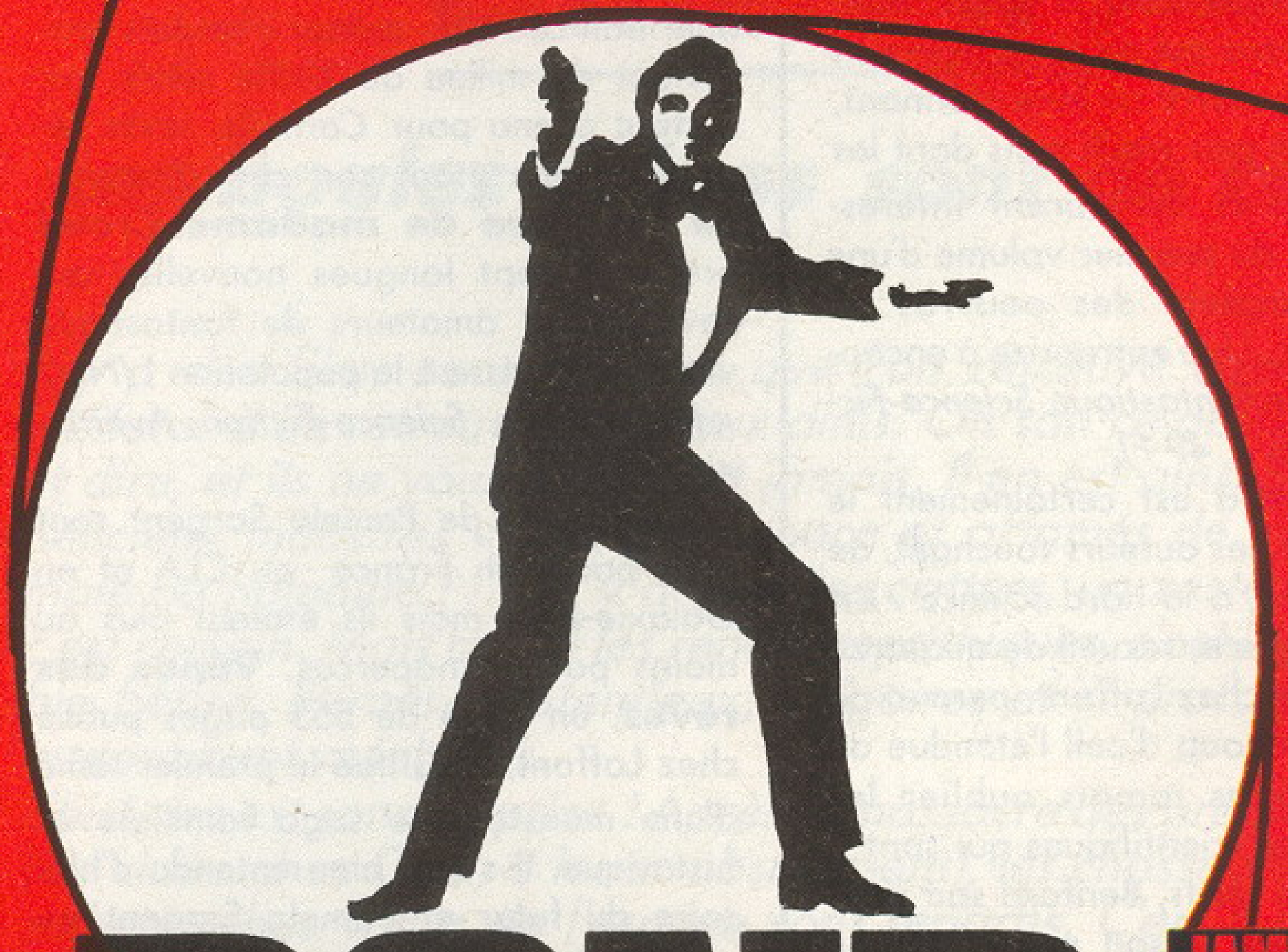


Le livre du bimestre

K.W. Jeter, auteur du mémorable *Dr. Adder,* dont je vous ai naguère signalé les qualités, avait déjà vu un de ses livres traduit dans l'inégale collection « Epouvante » des éditions J'Ai Lu, mais j'avais négligé d'en signaler la parution, faute de l'avoir reçu en temps utile. La lecture de son dernier roman traduit, **Le ténébreux**, me fait regretter cette « impasse ». En se basant sur la fameuse affaire Manson, Jeter a créé un système épouvantable proche de la perfection horrifique. Le Groupe Wyle, dont on ne saura jamais s'il s'agissait d'un groupe d'études, d'une secte ou d'un étrange mélange des deux, a expérimenté L'Hôte, une drogue psychédélique aux particularités plutôt inquiétantes : non content d'être un hallucinogène, elle met en rapport télépathique toutes les personnes qui se trouvent sous son influence, c'est-à-dire toutes celles qui en ont pris, même une seule fois, car L'Hôte modifie irréversiblement l'équilibre chimique de l'organisme, au point que son effet en devient permanent. Ajoutez à cela qu'elle permet de provoquer délibérément des crises de folie meurtrière -cf. affaire Manson- et vous obtiendrez une drogue qu'il convient d'élever au niveau du mythe, tant elle cristallise les angoisses latentes face aux psychotropes. Mais lorsque commence l'histoire, l'affaire du Groupe Wyle appartient au passé ; son gourou est dans un hôpital psychiatrique et ceux de ses membres

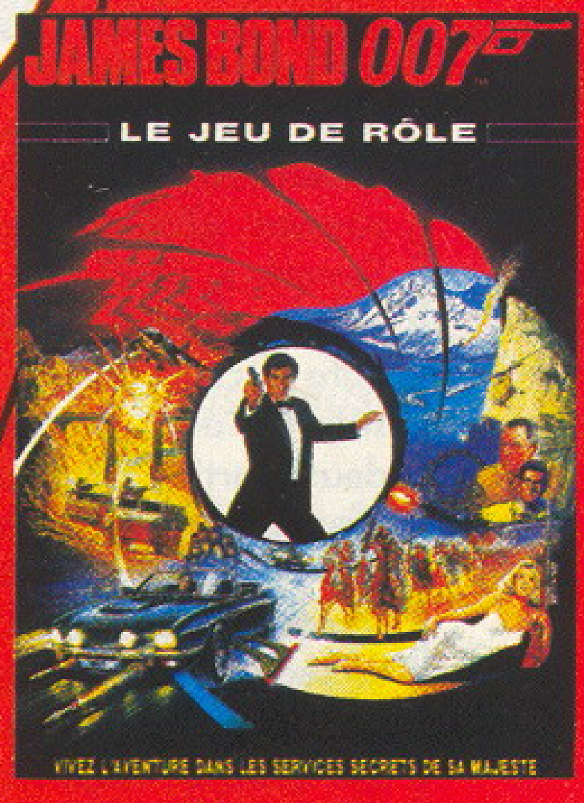
007

PERSONNE NE FAIT MIEUX !



JAMES BOND

LE JEU DE RÔLE



En vente dans votre boutique habituelle, ou par retour de ce bon :

Je désire recevoir le Jeu de Rôle de JAMES BOND 007.
Ci-joint mon règlement de 144 Fr. franco (chèque, mandat, CCP), à l'ordre de :
Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 Paris

Nom : ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________

____

JEUX DESCARTES
5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

qui ne sont pas en fuite vivent en permanence sous l'influence de neuroleptiques destinés à empêcher L'Hôte de se manifester... Tyler est l'un de ceux qui ont choisi de lutter contre la drogue. Mais quand il apprend que son fils -qu'il croyait mort à la naissance- est toujours vivant et qu'il a été enlevé par Slide, l'un des fugitifs, le fragile équilibre entretenu à coups de gélules et de pilules est bien près de s'effondrer. D'autant plus qu'à la lisière de son esprit flotte toujours l'ombre de L'Hôte... Un très grand roman d'horreur psychédélique, efficacement mené et qui vous tiendra en haleine jusqu'aux dernières pages. D'autant plus que L'Hôte peut parfaitement être utilisé dans le cadre d'un JDR quelconque -et même AD&D ! *(J'Ai Lu « Épouvante », 24 F).*

Les favoris

La science-fiction, ouvrage de référence né de la collaboration de Denis Guiot, Jean-Pierre Andrevon et George W. Barlow, est paru depuis un certain temps mais je n'avais pas encore trouvé l'occasion de vous en parler. Il s'agit d'un dictionnaire du genre, comme le médiocre *Catalogue des âmes et cycles* jadis paru chez Denoël, et il possède certains défauts propres à ce genre d'ouvrage -survol de points qu'il aurait fallu développer, oubli plus ou moins volontaire de certains auteurs- les noms d'Emmanuel Jouanne, d'Antoine Volodine (tout juste cités) et de Michel Pagel (dont il n'est même pas fait mention) viennent naturellement aux lèvres... Mais ce manque d'objectivité est compensé par une information claire et détaillée, que complète un index copieux. *(MA Editions « Le monde de... », 69 F).*

La réédition chez NéO de **Ceux de nulle part**, premier roman de Francis Carsac, originellement paru en 1954 au Rayon Fantastique, devrait permettre à ceux d'entre vous qui ne le connaissent pas déjà de découvrir un livre étonnant, qui a certes un peu vieilli mais dont les thèmes profonds demeurent intéressants. Il s'agit du premier volume d'une réédition complète des oeuvres de Francis Carsac. Une entreprise à encourager. *(NéO « Fantastique Science-Fiction Aventures », 49 F).*

Gregory Benford est certainement le plus attrayant des auteurs touchant, de près ou de loin, à la hard science . **En chair étrangère**, recueil de quatorze nouvelles paru chez Laffont, permet de visualiser d'un coup d'oeil l'étendue de sa palette. Sans jamais oublier les préoccupations scientifiques qui sont à la base de ses récits, Benford sait intéresser le lecteur à son propos en lui offrant des personnages vivants et, souvent, attachants -preuve que la dimension humaine renforce la hard science. *(Robert Laffont « Ailleurs & Demain », 98 F).*

Milan, pseudonyme d'un auteur apparu dans la collection Gore, a failli créer la surprise avec **Dérive**, son roman en deux parties paru au Fleuve Noir. Le premier tome, *Le clone triste,* constituait une accroche prometteuse, avec sa fin tranchée dans le vif. Malheureusement, le second, *Le rire du klone,* ne tient qu'une partie des promesses du premier. On a l'impression que Milan ne s'est pas assez attaché à ses personnages pour leur donner de l'épaisseur. Ceci dit, c'est un très bon polar futuriste et vous auriez tort de faire la fine bouche. *(Fleuve Noir « Anticipation », 22 F chaque volume.)*

Le dernier favori de ce bimestre sera **Les ramages de la douleur**, de Garry Kilworth. Bien qu'ayant commencé à publier en 1975, Kilworth est pratiquement un inconnu chez nous, lacune que ce recueil de treize nouvelles devrait rectifier. Evoquant tour à tour Iain Banks ou Lucius Shepard, Kilworth évolue à la lisière de la SF et de la littérature dite « générale ». Un écrivain post-ballardien, comme l'indique le sous-titre : *Nouvelles de l'espace intérieur.* Vite, que l'on traduise l'un de ses six romans inédits dans notre beau pays ! *(Denoël « Présence du Futur », 49 F).*

Les outsiders

Deux Dennis Wheatley dans la collection NéO Plus : **Étrange conflit** et **Toby Jugg le possédé**. Ignoré du public français jusqu'à ces dernières années -comme l'indiquent fort justement les quatrièmes de couverture-, Wheatley est un grand écrivain fantastique anglais qu'il convient de découvrir. Des deux, j'avoue préférer le premier, qui était déjà paru chez Marabout au milieu des années 70. *(NéO « NéO Plus », 120 F chaque volume.)*

Réédition chez Presses-Pocket du Livre d'Or de J.G. Ballard, sous le nouvel intitulé « Le Grand Temple de la SF » et sous le titre -fort bien choisi- **Les statues chantantes**. Inutile de vanter aujourd'hui les mérites de Ballard, que l'adaptation pour Spielberg de son roman *Empire du soleil* a largement fait connaître. Ce recueil est indispendable, point à la ligne. *(Presses-Pocket « Science-Fiction », 27 F).*

Bébé-miroir, de Joëlle Wintrebert, complète la réédition des *Olympiades truquées.* Ce deuxième tome s'éloigne bien plus que le premier de la version originale. En développant l'histoire de Maël, miss Wintrebert a renforcé la réalité du monde futur, cruel et dirigiste qu'elle décrit. Une franche réussite. *(Fleuve Noir « Anticipation », 22 F).*

Sheridan Le Fanu, auteur irlandais protestant du milieu du XVIIIe siècle, est surtout connu pour *Carmilla,* texte réputé comme étant son chef-d'oeuvre. **Le fantôme de madame Crowl** présente sept longues nouvelles qui raviront les amateurs de fantastique victorien. Avisse à la population ! *(NéO « Fantastique Science-Fiction Aventures », 49 F).*

Cinq romans de Pamela Sargent sont déjà parus en France -au CLA et en Galaxie-Bis-, mais ils étaient plus ou moins passés inaperçus. **Vénus des rêves**, un pavé de 555 pages publié chez Laffont, constitue le premier tome d'une monstrueuse saga familiale et historique. Il s'agit bien entendu d'histoire du futur et Pamela Sargent en profite pour faire passer un certain nombre d'idées que d'aucuns qualifieront de féministes mais que je préfère appeler progressistes. Seul défaut : la longueur du livre. Comme beaucoup d'ouvrages américains actuels, *Vénus des rêves* aurait assurément gagné à être élagué. *(Robert Laffont « Ailleurs & Demain », 140 F).*

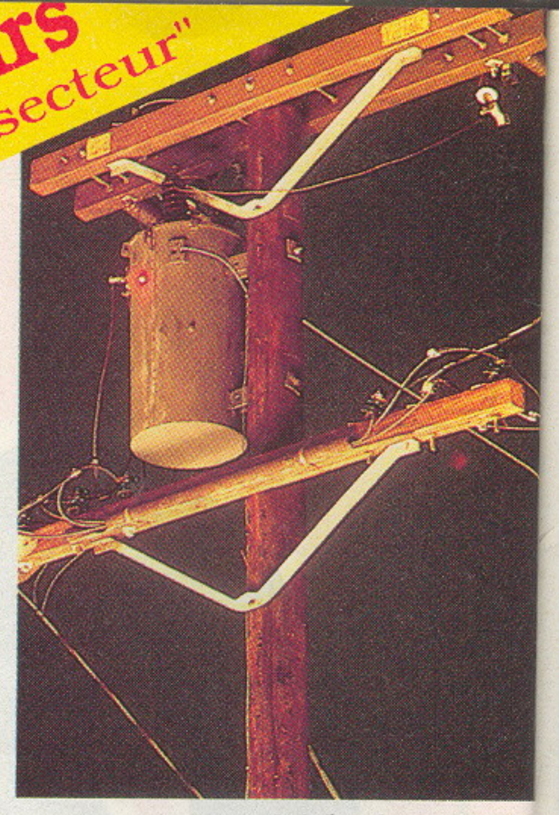
Dernier titre de ce numéro, **ENtreFER** de Iain Banks. Paru hors collection en Grande-Bretagne, cet étrange roman risque de dérouter les amateurs d'une SF simple et mouvementée. J'ai eu un peu de mal à entrer dedans, mais je ne regrette pas mes efforts. C'est tout bonnement impressionnant de maîtrise. *(Denoël « Présence du Futur », 49 F).*

Roland C. Wagner

Attention!

Ciné-Concours

"Un fantôme dans le secteur"



A la suite de la violente polémique engagée entre Wolverine et bon nombre de lecteurs: "pour ou contre le cinéma gore", nous avons décidé de vous offrir des places pour ...

© Columbia/Kelvin jo

Danger Haute Tension

(sortie le 31 août 88),

un film fantastique qui ne laissera pas sur vos T-shirts ces vilaines taches rouges que vos mamans ont tant de mal à enlever...

David , le jeune héros du film, et le vieil homme...qui sait... © Columbia/Kelvin jones

Un monstre auquel votre jeu de rôle favori n'avait pas encore pensé est né dans la tête de Paul Golding: ici l'ennemi est une pulsion de ce beau courant si lumineux qui coule partout autour de vous, vivant dans les objets les plus anodins...

Pour être sûrs que les places aillent aux plus branchés, il faut quand même répondre aux cinq questions qui suivent, et nous renvoyer ce bulletin dûment complété, avant le 20 août (et même plus tôt, le nombre d'entrées étant limité!), à **Casus Belli, concours Danger Haute Tension, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.**

Question 1: Quel est ce docteur pour qui l'électricité était une énergie vitale, et qui vivait en Allemagne?

R:

Question 2: Quel est ce film de Steve Barron où un ordinateur s'initiait aux joies de l'éthylisme avec du champagne?

R

Question 3: Dans quel film, récemment présenté dans Casus Belli, l'électricité était-elle le moyen d'action d'un esprit maléfique?

R

Question 4 : Dans quel film un ordinateur devenu fou, répondant au doux prénom de HAL, prenait-il le contrôle d'un vaisseau spatial?

R

Question 5.: Dans quel film Audrey Hepburn n'avait nul besoin de la lumière électrique pour se défendre des trois gangsters qui en voulaient à sa vie?

R

Nom _____

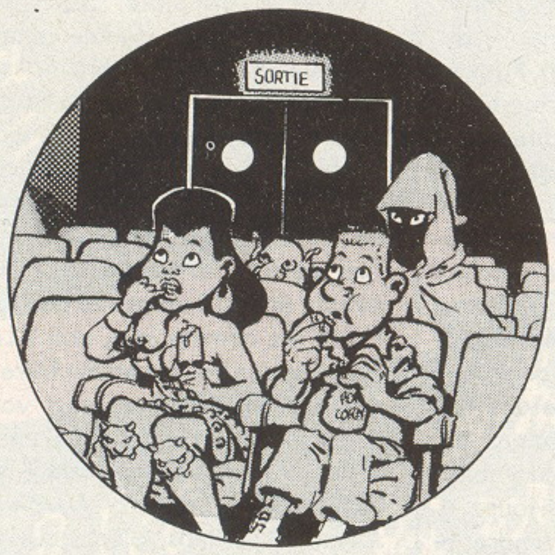
Adresse _____

_____

Code postal _____

Ville _____

Bonjour lecteur sur-alimenté ! Comment va ta vie entre deux fast-food et « la roue de la fortune » à la télé ? Il parait que tu ne vas plus au cinéma parce que tout est mauvais : le temps, le confort, l'accueil, les films ! Heureusement, il y a les fabuleuses critiques de Wolverine le génie venu de l'espace. Un survol du Rex, ce ne fut pas une grande année mais pas une mauvaise non plus. Et puis il faut que le dernier grand festival populaire (non réservé à l'élite maniaque des petits fours !) vive. Il va retourner dormir dans sa crypte et reviendra l'an prochain avec plein d'épouvantables surprises dans ses mains sanglantes. Et puis Critters II, l'arrêt de l'été obligatoire dans vos salles obscures. Voilà le tout avec un titre inquiet et un titre tendancieux ! Pour tous les goûts.



Palmarès

Licorne d'or
Near Dark
Prix Spécial du Jury
Chinese Ghost Story
Prix de la mise en scène
Maniac Cop
Prix Spécial Gore
Bad Taste
Prix du Jury des Nuls
Critters II
Prix des Effets Spéciaux
The Gate

Festival de Paris :

Année aseptisée !

Rex-ona ?

Les « Schlockoff brothers » avaient fait une fois de plus un travail d'enfer, réunissant 21 inédits sur dix jours de festival et présentant tout ce que l'on attendait dans le genre, dans les mois à venir. Et pourtant ! C'est avec un arrière-goût de médiocre que l'on quitte cette nouvelle édition du plus incroyable des festivals. Mais personne n'y pouvait rien ! On ne pouvait pas penser que Lustig *(Maniac, Vigilante)* mettrait son incroyable talent de metteur en scène au service d'une histoire aussi linéaire et avec un budget aussi fauché. Il était impossible de savoir que Stan Winston était un réalisateur technique sans âme et sans passion. Qui aurait cru que Fulci tomberait si bas et que les sorties du moment *(Flic ou zombie, Bad dreams)* ne seraient que de moyens films de série. Ce festival ne fut qu'une cascade de déceptions, plus douloureuses encore parce que la sélection était des plus prometteuses. Une amertume dont la meilleure illustration fut *Cassandra,* ennuyeux thriller psychologique enfanté par Colin Eggleston, déjà papa du fascinant et incroyable *Long week-end.*

Un festival illuminé par quelques éclairs : *Chinese Ghost story, Near Dark* ou *Critters II.* Trois films dont nous vous reparlerons. Et puis il y a eu *Bad Taste,* film évènement à la démesure incroyable et à la jeunesse sympathique mais qui ne fut en rien comparable aux chocs d'*Evil dead,* ou même de *Death warmed up* et de *Street trash.* Un festival décevant malgré un très bon travail de sélection. Et pour conclure, au rayon des bonnes surprises il ne faudra pas oublier Magic Toy Shop, excellent film anglais auquel le public du Rex ne sut pas faire l'accueil qu'il méritait.

Tableau rapide des films en compétition

Excellents : Near Dark, Chinese Ghost Story, Critters II.
Bons : Magic toy shop, Not of this Earth, Flic ou Zombie, Bad Dreams, Hello Mary Lou II, The Monster squad, Bad taste.
Mauvais : Out of the Dark, Slugs, Pumpkin Head, Cassandra, Maniac Cop, The Gate, Cameron's closet, Trickor Treat (Horror rock).
Nuls : Anguish, Zombie III, Attack of the killer tomatoes.

Critters II :

Les boules velues sont de retour

Il y a des films sans suprises que l'on retrouve avec le plaisir jubilatoire de retrouver de vieux amis. On sait ce qu'ils vont faire et dire, et ils ne vous déçoivent jamais. Il en est ainsi des critters, délicieux monstres venus de l'espace et affamés de viande (animale ou humaine ! ! !). Il y a chez les critters, un zeste de gremlin c'est certain. Mais ce qui les rend sympathiques, c'est leur incroyable bêtise. Bornés, prétentieux, vulgaires et si profondément, si intensément méchants.

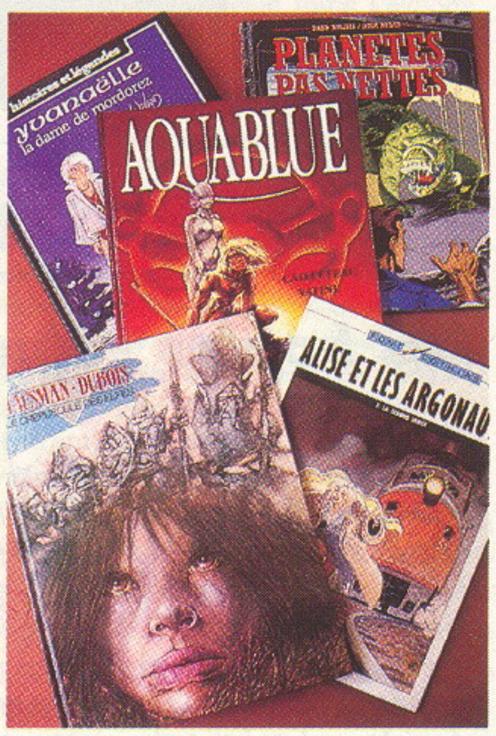
L'histoire est sans surprise ! Après le massacre des premiers critters (en vidéo chez GCR, à louer absolument), les chasseurs de primes polymorphes venus de l'espace sont repartis. C'est à ce moment que l'autorité suprême de l'espace leur annonce qu'ils ne seront pas payés car on détecte encore des « critters » sur Terre. Dérapage contrôlé dans l'espace et retour à la case départ. Sur notre planète un crétin congénital (teenager, alcoolique, obsédé ! Mais non ce n'est pas toi, antipathique lecteur !) trouve des oeufs de critter qu'il s'empresse de mettre dans un endroit chaud et qui donnent naissance à un bon paquet de nos charmants amis velus. Et c'est reparti pour une nouvelle aventure : Critters II.

Critters II, n'est pas seulement un film de série B, efficace et sympathique. C'est un bon, un très bon moment de cinéma illuminé de quelques scènes que l'on peut même qualifier d'excellentes. Si la scène d'orgie dans le fast-food doit beaucoup aux gremlins, les scènes de métamorphose du chasseur de prime en playmate sexy, en restaurateur homosexuel ou en « Freddy » sont par contre de futurs moments d'anthologie. Et puis le coup de l'agrafe à lui tout seul vaut le coup. A Casus on a tellement aimé Critters II, qu'on va en offrir un vrai en gadget avec le prochain numéro (Ndlr : si Wolverine les offrent sur sa paie, pourquoi pas ?).

Wolverine

inspi BD

Un chou et un hibou, à genoux sur un caillou, font joujou avec des bijoux, moches comme des poux.



Dans un hypothétique présent, où les super-héros sont une réalité, ceux qui ont été un jour au sommet de la gloire, défenseurs de la loi, la justice et le « American Way of Life », sont pourchassés, traqués, éliminés un à un. **Les Gardiens** (tome 4 - *Le Hibou,* de Moore et Gibbons, Zenda) lève un peu, très peu (trop peu ?) du voile dont s'entoure ce complot. Parfois pathétique, toujours très « cinéma », regrettons seulement que l'éditeur ait ralenti le rythme de publication prévu pour cette superbe série. Prochain tome en septembre, gasp ! Pour rester au présent, ou du moins au passé proche, allons faire un tour vers l'est, loin là-bas au bord de la mer de Chine. **The NAM** (de Murray et Golden, Delcourt) raconte quelques journées de ce que fut cet enfer pour plusieurs centaines de milliers de soldats, dans d'incroyables conditions... Utilisable si vous jouez à Trauma, c'est le jeu qui doit rendre le plus cette ambiance de peur et de pourriture permanente (ce n'est ni une critique ni un compliment, juste une constatation).

Et maintenant, pour nos fanatiques de SF, Space Op et autres déplacements dans le temps et l'espace, quelques impressions du futur !... De l'humour, parfois noir, souvent grinçant, toujours surprenant dans ces deux albums édités par Comics USA. **Soleils Bleus** (de Rafa Gonzalez Negrete) est un recueil de sept très courtes histoires qui sont autant d'aspects des futurs possibles de notre évolution. Rien n'est épargné, ni les relations diplomatiques, ni l'amour, ni le trafic de toutes sortes de choses, ni même les loups-garou, Robinson Crusoë ou Alice et son pays des merveilles, c'est dire... **Planètes pas nettes** (de Holmes et Baron) insiste plus sur les créatures extra-terrestres de tout poil (ou écaille, ou muqueuse visqueuse, ou autre, berk) que l'Homme pourra côtoyer dans sa découverte et sa colonisation de l'espace. C'est un vrai bestiaire du futur, où il est bien démontré que rien n'est simple, là-haut dans les étoiles. En prime, en guise de coda, une auto-psychanalyse du dessinateur Rand Holmes, on ne peut pas dire que ça soit triste. Quel merdier là-dedans [1] ! Plus sérieusement, laissez-vous entraîner sur **Aquablue** (de Cailleteau et Vatine, Delcourt) à la suite d'un jeune Terrien, rescapé unique d'un naufrage spatial, élevé d'abord par une nourrice cyborg puis comme Tumu-Nao (?), l'élu de la Grande Baleine. Idyllique, non ? Mais tout n'est pas si simple, cherchez la suite dans l'album, ça vaut la peine !

Le futur de la Terre, dans ce qui suit, passe par une catastrophe, une rupture, un déchaînement de violence dont l'Homme sera, ou non, responsable. Pour vivre la suite, jouez à Bitume ou à la série Universom. **Alise et les Argonautes** (tome 2 - *La Souris Verte,* de Font et Cothias, Glénat) explore un de ces futurs post-apocalyptiques où l'Homme s'est débarrassé plutôt brutalement de la science, de la connaissance, parce qu'il en avait peur. Le problème vient en fait des agissements d'une classe dirigeante quelque peu dégénérée qui profite outrageusement de sa position pour perpétrer toutes sortes d'exactions. Vous imaginez la suite, les conflits, les traîtrises, les mensonges... Un développement intéressant sur un thème abordé par ce même Cothias dans « Les Eaux de Mortelune » il y a peu de temps.

Le grand retour, dans ce futur lointain et pourtant si proche où tout sera à refaire, c'est celui de **Simon du Fleuve** (tome 6 - *L'Eveilleur,* de Auclair et Riondet, Lombard), un grand cocktail détonnant de mysticisme celte, de Yi-King et de Bible. Tant de temps écoulé pour cette double renaissance, celle de la série d'abord (la suite est prévue pour bientôt) et celle de notre civilisation... C'est l'histoire que nous conte l'Eveilleur, celui qui cause le mouvement, le fils ainé... On reparlera de l'ensemble un de ces jours, promis.

Fait certain et reconnu : Henri IV mourut en 1610 assassiné par Ravaillac. Plutôt sec comme info, non ? Le même jour, par contre, un certain frère Jérôme de la Résolution... si vous voulez en savoir plus, consultez rapidement chez le dealer le plus proche **Les 7 Vies de l'Epervier** (tome 4 - *Hyronimus,* de Juillard et Cothias, Glénat). Un souci du détail historique, parfois surprenant, tant dans le scénario que le graphisme, fait de cette série une source d'informations et d'inspirations incontournable pour qui veut jouer, ou faire jouer, à cette époque. Ariane, petite fille trop vite grandie, trop vite mûrie, reviens-nous bientôt !

Pas d'ambiance historique réelle pour **Ivor** (tome 4 - *Comme un Faucon,* de Zoran, Lombard) mais une envolée, des rebondissements et une histoire d'amour à faire hurler dans les chaumières le soir au fond des bois... La preuve, écrite et dessinée, que les héros de BD, hommes ou femmes, médiévaux ou non (j'en connais, j'ai les noms des meneurs !) sont tous aussi *(censuré)* quand ils sont amoureux. Mais il n'y a pas qu'eux, j'ai beaucoup pleuré...

Pas de chouchou ce bimestre, j'ai mal à la tête ! A la place, je vous offre deux demi-chouchoutes, issues toutes deux du milieu « fantastique » que vous préférez. La première, vous la connaisez déjà, s'appelle Laïyna, à présent dans **Le Crépuscule des Elfes** (De Hausman et Dubois, collection Aire Libre). Cet album est en fait la suite de *La Forteresse de Pierre,* édité chez Dupuis, mais qui devrait être réédité bientôt dans cette nouvelle collection avec une présentation légèrement différente (format, qualité du papier, etc. Air connu...). C'est en fait une façon pour l'éditeur de remettre au goût du jour certains de ses produits. Mais cela n'empêche pas le personnage d'être toujours aussi attachant et la quête de ces petits êtres que sont les elfes toujours aussi poignante tant sont grands et nombreux les obstacles leur barrant le chemin (il y a des jours comme ça où tout va mal...). La seconde demi-chouchoute , vous connaissez peut-être sa soeur, une certaine Aria ? Non ? Ce n'est pas grave. **Yvanaëlle - La Dame de Mordorez** (de Weyland, Lombard) nous fait la démonstration qu'un auteur d'une série habituellement molle et sans beaucoup d'éclat peut créer un monde et le peupler d'une faune extraordinaire. La magie de Mervin aidera-t-elle Yvanaëlle, princesse des plaines blanches, à lutter contre les assauts perfides de Sram, seigneur d'Adoora ? Bonne question, et je vous en remercie, etc. A bientôt.

André Foussat

1) C'est pas du Freud, c'est du Coluche.

Nouvelles brèves

— Guy Delcourt est en fête ! « La saison des cendres » de Chevalier et Ségur a obtenu le Grand Prix de la ville de Sierre (Suisse). Pour un premier album, c'est un exploit, chapô ! Kroc est tout fier de ses parents.

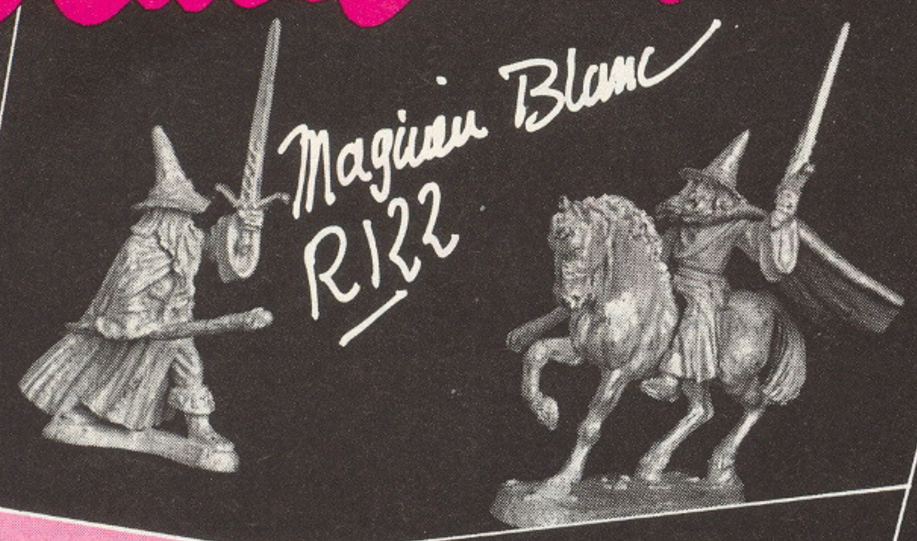
— Story BD, à Nantes, fabrique et distribue des tee-shirts avec le Fourreux et Pélisse en personne « sérigraphiés » dessus, un must pour le fan que je suis. C'est trouvable à la Librairie Nation -4 bd de Charonne- 75020 Paris (environ 140 F.).

— John Difool va encore faire parler de lui. L'Incal VI doit être déjà paru mais je n'ai pas eu le temps de le voir (nul n'est parfait). La saga se termine mais on nous annonce l'arrivée prochaine de « La jeunesse de JD » (oui, oui, avant L'Incal, il existait déjà, c'est Jodorowsky qui le dit).

Juillet 1988

R129
Boarak: Cavalier de la mort

Magicien Blanc
R122



R170 Pégase Combattant

R126

Czarchon: Roi sorcier du Chaos

R131

Escrocter: Chevalier Chaotique

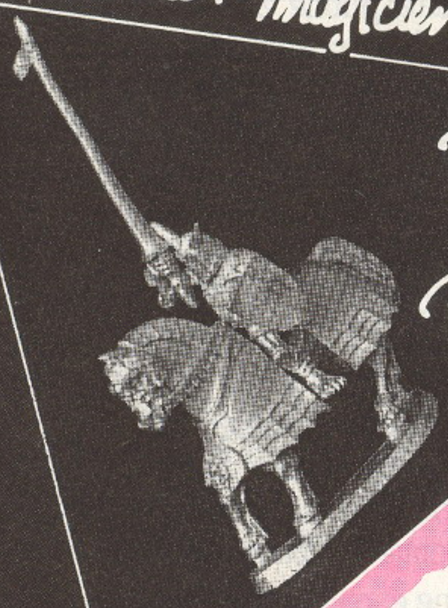
Chevalier du Prince Noir
R149

R123

Earn: Guerrier-magicien Chaotique

R176
Héros sur son cheval de guerre

R130
Perfidion: Chevalier du Chaos



R132

R124
Cymbril: Grand Elfe

Poursuivi par les Seigneurs du Chaos et leurs Chevaliers qui veulent me transformer en descente de lit, j'ai réussi, grâce à l'intervention des Combattants du Bien, à revenir vivant de cette périlleuse expédition. Mais, le plus important, est d'avoir pu ramener cette gamme de fantastiques figurines. Alors, pourquoi ne pas en profiter vous aussi ? Jetez un coup d'œil au ci-contre, et à bientôt !

VALHALLA

Vente au détail dans votre boutique habituelle,
ou par correspondance, le lot de 11 blisters : 300 Fr. franco
Ci-joint mon règlement (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :

Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
_____

Empires & Dynasties

Le thème

Empires & Dynasties est un jeu de rôle qui vous propose d'incarner un personnage issu du peuple, dans un monde de type féodal (mais pourtant de science-fiction). Au cours de vos multiples pérégrinations et aventures, vous devrez fonder une famille, afin de transmettre votre acquis à vos enfants, qui eux-mêmes continueront la « dynastie » jusqu'à peut-être accéder un jour au statut de noble ou de prêtre, bref aux instances dirigeantes.

Le monde

Toutes les aventures se déroulent dans le monde de Reah (prononcez Réa) dont le véritable nom est d'ailleurs Xu-Reahna, jadis ouvert aux étoiles et aux extra-terrestres, grâce aux vaisseaux interplanétaires et aux portes dimensionnelles. Ce monde était colonisé (ou indépendant, on ne sait pas très bien), mais ce qui est sûr, c'est qu'il subit une grande guerre, une catastrophe gigantesque. Pour survivre, les humains et notamment l'un d'entre eux -Ney-Dora-, abandonnèrent toute les technologies sophistiqués et rétablirent un système féodal, qui perdure depuis bientôt 5800 ans.
Aussi il n'est pas étrange de se promener dans un équivalent de notre Moyen-Age (ou plutôt de notre Antiquité), mais pourtant de rencontrer quelques vestiges ou constructions titanesques et insolites, ou de redécouvrir des artefacts pour le moins étranges. Nous verrons aussi que la magie existe et même, que certains extra-Reahniens y résident encore. De plus, il est fait sans arrêt mention d'une prophétie annonçant dans 200 ans environ, le retour de l'Envoyé de Xu-Sheanan, une planète peu éloignée.
Il est ici utile de signaler que l'auteur du jeu travaille depuis bientôt six ans à la création de ce monde et que ce qui est livré dans cette boîte n'en montre qu'un petit aperçu, le reste devant être publié au fur et à mesure. Le parti-pris de la présentation du monde est de le montrer « de l'intérieur » c'est à dire vu à travers un habitant typique du monde. Ce qui donne tout de suite une atmosphère plus riche et pleine de détails, mais demande plus d'efforts au maître de jeu pour synthétiser toutes les informations. Une bonne connaissance générale de la science-fiction en général aidera grandement, mais je me permettrai de recommander plus particulièrement :
— *Un cantique pour Leibowtiz* de W.Miller (un moine dans un monde « post-apocalyptique », trouve un bleu technique d'ingénieur, l'enlumine et parcourt le monde pour l'offrir au pape).
— *Les Gardiens* de R. Cowper (dans un nouveau Moyen-Age, des moines inventent une religion).
— *L'Ombre du Bourreau* de G. Wolfe (un récit à priori typique de l'heroic fantasy, mais où les descriptions de certaines tours légendaires font parfois penser à des vaisseaux spatiaux échoués).
Tous titres chez Présence du Futur, Denoël.
Notons toutefois que Patrick Durand-Peyroles écrit avec un style de très bonne tenue, et que ses textes se lisent quasiment comme un roman (notamment dans le deuxième livre). Il se laisse parfois aller à certains jeux de mots sur des légendes ou technologies mais on lui pardonne (le dragon souterrain mythique de transport s'appelle le Mitröön (métro) et le projet de liaison rapide entre Phearys et Mangor L'Etrange-Vecteur (TGV)).

Présentation

Je ne ferais pas le détail de la présentation (voyez la fiche technique). Disons simplement que les livrets sont bien présentés, bien écrits. On remarquera la présence agréable d'un écran de jeu, l'absence de dés (mais cela devient une habitude), la qualité de l'écriture. Ma seule réserve concerne les dessins. Ils sont déjà peu nombreux, mais surtout, ils donnent très peu l'idée de ce qu'est ce monde. Comment sont habillés les prêtres, les nobles, les paysans ; à quoi ressemblent les cités, les temples ?

La création des personnages

La création d'un personnage a ceci d'original qu'elle dépend de la création des parents de celui-ci. Pour un premier personnage, ce n'est pas indispensable, mais cela rajoute au « profil ».
Tout d'abord, le joueur doit déterminer sa classe sociale de départ (qui risque de le demeurer fort longtemps) : paysan, artisan, marchand, marin, villageois, nomade, esclave ; chacune des ces catégories étant elle-même détaillé en quatre ou cinq professions.
Puis le joueur dispose d'un nombre aléatoire de points à répartir entre dix caractéristiques : 5 physiques (Force, Endurance, Réflexes, Dextérité, Perception) et 5 mentales (Intelligence, Culture, Volonté, Communication, Psychisme), variant de 1 à 10 en valeur. Ces valeurs multipliés par 5, donnent un pourcentage qui subira un ajustement dépendant de l'âge.
Enfin on choisit quatre compétences générales plus deux spécifiques à la profession (ne pas tenir compte de la règle 3.2.8 p.13), dont les pourcentages de base sont calculés à partir des caractéristiques dont elles dépendent. Exemple : Equitation = (Dextérité + Endurance)/2-15.
Il reste à déterminer les capacités de combat, les points de vie, l'argent et le matériel, bref, tout ce qui est de mise dans un jeu de rôle classique.
Il est fortement conseillé, dans le choix des compétences, de prendre au moins une compétence permettant de gagner sa vie en dehors des « aventures ».
Cette création, une fois le cap du premier personnage passé, est très rapide et l'on « tire » un nouveau personnage en un quart d'heure à peine.

Le système de jeu

Chaque action sujette à l'aléatoire dépend de l'utilisation d'une caractéristique ou d'une compétence. Cette caractéristique ou cette compétence a une valeur exprimée en pourcentage. On tire donc un pourcentage aux dés, qui doit être inférieur ou égal à la valeur de départ pour que l'action réussisse. La qualité de la réussite (ou de l'échec) est donnée par une table unique, la Table Générale de Réus-

site d'Action (T.G.R.A.). Cette table permet aussi de donner des points de valeur (sortes de points d'expérience, dont nous verrons le rôle plus tard). Il est aussi possible de faire s'affronter deux caractéristiques (par exemple, Force contre Force dans un bras-de-fer) et d'obtenir un pourcentage à effectuer, par une deuxième table (dite de confrontation).
En ce qui concerne le combat, on retrouve la même table (T.G.R.A.), mais les pourcentages sont, augmentés en ce qui concerne l'attaquant, d'une Classe d'Attaque (C.A.) dépendant de l'arme, et diminués en ce qui concerne le défenseur d'une Classe de Défense (C.D.) dépendant de l'armure. Ce sont des mécanismes que l'habitué des jeux de rôle reconnaîtra sans peine.

Le jeu de rôle évolue sans cesse. Les univers bien stables de l'heroic fantasy ou du space opera se lézardent de plus en plus, donnant des jeux comme Jorune, Animonde, Hawkmoon et bien sûr, Empires & Dynasties. Inclassables, ils se rapprochent de plus en plus de ce qu'est la science-fiction en littérature : des univers étranges, où la seule certitude est que la réalité apparente cache toujours « autre chose »... Alors, partons à sa découverte !

Je voudrais faire une remarque liminaire en ce qui concerne mes avis sur le système. L'auteur, Patrick Durand-Peyroles, reconnait lui-même que son système n'est qu'un cadre destiné à faire jouer les personnages dans son monde. On est en présence d'un jeu où le monde est donc prépondérant sur l'aspect « ludique » du système. Aussi c'est dans cette optique que je me permettrai quelques suggestions, indiquant quelques directions aux férus de simulation.
Ainsi, en ce qui concerne le système de base, il me semble intéressant de parfois ajouter un pourcentage de facilité ou de difficulté, qui modifiera le jet à effectuer. De même, ces facteurs pourront être adaptés au combat, suivant que l'on attaque un adversaire de dos, de face ou de flanc ; ou pour des ajustements des armes de jet en fonction de la distance.

Les écoles

Un des aspects originaux, et qui incite au voyage, est la notion d'école. En effet, pour apprendre certaines compétences, ou pour en développer plus rapidement de déjà connues, il est bon de se rendre dans un établissement qui en dispense l'enseignement. Mais contrairement aux « autres jeux » qui supposent qu'il suffit de dire : « entre deux aventures, je fais un stage », Empires & Dynasties oblige le joueur à emmener son personnage jusqu'à l'école, lui faire payer ses droits d'inscription, compter les années qui passent, lui faire passer les examens.

Expérience et valeur

Il y a trois méthodes pour améliorer ses caractéristiques ou ses compétences. Nous avons vu que la première est l'école. La seconde est la réussite « critique » des actions, qui permet d'augmenter la compétence utilisée. Enfin, il existe le système des points de valeur. Ces points sont le nerf du système ludique d'Empires & Dynasties.
Ils s'acquièrent à chaque fois que l'on fait une réussite grâce à la T.G.R.A., qui donne à la fois le niveau de cette réussite et le nombre de points de valeurs gagnés. Chaque aventure effectuée gratifie aussi les personnages d'un certain nombre de points de valeur qui sont dépensés pour augmenter des caractéristiques, des compétences, acheter de nouvelles compétences, entrer dans certaines écoles, lancer des sorts. Par contre, si on dépense les points effectivement, on conserve soigneusement le total de tous les points gagnés au cours de sa vie.

La magie

La magie se divise en deux domaines : magie mineure et magie majeure. La magie mineure est le siège de tous les prodiges élémentaux, « naturels », de sorcellerie, etc... La magie majeure est essentiellement consacrée à la démonologie.
Ce sont les prêtres qui dispensent l'enseignement des « prodiges ». En termes de jeu, la magie mineure est « réelle » et correspond à la compréhension et la canalisation des pouvoirs parapsychiques, la magie majeure consiste en l'utilisation de vestiges de l'ancienne technologie perdue. Les « dieux » n'existent pas, ils sont le souvenir d'extra-terrestres ou d'anciens explorateurs, et l'église n'a pas d'autre pouvoir magique que de centraliser un pouvoir spirituel et d'avoir l'exclusivité de l'enseignement des prodiges.
Le mécanisme des prodiges consiste à dépenser un certain nombre de points de valeurs, et à posséder un certain nombre de points de psychisme. L'originalité principale est la possibilité de pouvoir s'unir psychiquement à d'autres personnages pour augmenter temporairement ses capacités, et lancer un sort.
Quant aux objets magiques, ils sont rares et peu puissants. Mais surtout, ils sont crées pour une personne bien définie, rendant le vol, et même le prêt, inutiles.

La famille

La famille est l'élément-coeur d'Empires & Dynasties. En effet les personnages, au début de leur vie aventureuse, sont trop faibles, pauvres et peu influents, pour espérer un jour changer quelque chose dans l'Empire de Ney-Dora. Mais ce qu'ils ne peuvent réaliser, leur descendance le pourra peut-être un jour. Les deux voies décrites d'accession à une caste plus élevés : nasherman ou prêtre, sont longues, coûteuses et demandent de nombreux sacrifices.
Le père, ou la mère, léguera donc à ses enfants : de la richesse, une partie de ses caractéristiques, une position sociale.
Je trouve un peu dommage que cet aspect, pourtant aussi original, ne soit pas plus développé. Notamment la possibilité de transmettre ses connaissances spéciales à ses enfants, des renseignements sur le partage des terres et des biens. L'armée, pourtant source de promotions rapides, n'est qu'à peine esquissée. (Mais allez donc lire nos aides de jeu, ou voyez la liste de que qui va être publié en suppléments, tout arrive).

A qui s'adresse ce jeu?

Si le monde compte plus que le mécanisme.

Si vous jouez souvent.

Si vous aimez puiser dans une riche documentation.

Fausse conclusion

Alors, ce jeu est-il bon, moyen ou mauvais ? Malheureuse question vous réponds-je : ce jeu plaira à certains, déplaira à d'autres. Voyons plutôt quels seront leurs critères de choix.

Ce qui peut plaire

Tout d'abord, comme les jeux « à univers » (Jorune, RuneQuest avec Glorantha), Empires & Dynasties contentera tout ceux qui aiment jouer dans des mondes cohérents, bien décrits, fourmillant de détails. Il plaira aux meneurs de jeu qui aiment bien emmener les joueurs dans un monde presque familier, mais plein d'étrangetés, de surprises. Il privilégiera surtout les joueurs de longue haleine.

Ce qui peut déplaire

Et bien tout d'abord, Empires & Dynasties a les défauts de ses qualités : il faut lui consacrer beaucoup de temps. Le meneur de jeu devra connaître le monde sur le bout des doigts, et les joueurs devront jouer de nombreuses fois, avant de se sentir « monter ».
Ensuite, certains points de règles sont plus ou moins passés sous silence. Cela ne gênera ni le « role player » qui privilégie l'atmosphère, ni le néophyte qui ne s'en apercevra pas, mais le « simulationiste » qui veut jouer devra sans doute rajouter quelques règles de son cru.

INVENTORIUM

Jeu de rôle français édité par les Editions Dragon Radieux
Auteur : *Patrick Durand-Peyroles*
Autres oeuvres publiées : *Cartes de Laelith, et de ses environs, plus textes (Casus Belli). Cartes de l'Atlas de Trégor (Editions Dragon Radieux).*
Présentation : *une boîte couleur en carton fort et brillant (316 × 230 × 35mm). Illustrations de Frank Drevon, Guy Roger et Patrick Durand-Peyroles.*
Contenu :
— un livret « Le Monde de Reah » de 68 pages (N&B, couv. couleur), incluant la création des personnages, le système de simulation, les compétences, les écoles et le combat, une description de la société reahnienne ainsi que du monde de Reah.
— un livret « La Légende des Temps Gris » de 68 pages (N&B, couv. couleur), incluant tout ce qui concerne la magie : termes, écoles, diverses religions, règles, liste des prodiges et objets magiques, plus une liste des créatures normales et étranges, une aventure, et la feuille de personnage.
— un écran noir & sépia en trois panneaux double-face, dont cinq regroupent des tables diverses.
— une carte noir & sépia de 593 x 817 mm représentant une partie de Reah : l'Empire de Ney-Dora.
Dés nécessaires mais non fournis : 4, 6, 8, 10 (deux de préférence) et 20.

Opinion toute personnelle

En ce qui concerne le monde, je n'y reviendrais pas : j'ai déjà dit être très impressionné. Par contre, je suis un peu gêné par le système des points de valeur contenu dans le système de simulation. Il est très pratique et « jouable » puisqu'il permet à la fois de gérer expérience, prestige, points de magie.
C'est néanmoins la philosophie de cette polyvalence qui me dérange. S'il s'agit de points d'expérience, comment comprendre que l'entraînement à la tannerie serve à lancer un sort de Télépathie. De même, comment de façon pratique, une école peut permettre ou interdire une entrée selon un quota de points, que rien ne signale par ailleurs.
Je pense qu'une légère adaptation, comme considérer ces points en « Mana » c'est à dire en énergie avec une existence palpable suffirait. Dès lors, une personne avec une haute « Mana » irradierait une aura presque visible. Il faudrait alors prévoir peut-être une transmission partielle de cette énergie à ses enfants mais, comme je le disais plus haut, chacun fera ce qui lui semble bon.

A paraître...

Mais ne terminons pas par une note pessimiste. Un bon jeu est un jeu qui vit, et c'est précisément ce qu'est Empires & Dynasties. A peine avais-je signalé quelques points de détail dans les règles, que l'auteur nous a amené les compléments demandés. Vous trouverez donc après cet article une aide de jeu sur la transmission des compétences aux enfants.
Le magazine Dragon Radieux publiera régulièrement des précisions et scénarios (erratums et scénario dans DR n°15, règle sur la localisation des blessures dans DR n°16).
Enfin, sur le même modèle que *Les Miroirs des Terres Médianes* pour Rêve de Dragon, les *Anashiva Reahna* seront des hors-série à Dragon Radieux. Ils comprendront des compléments de règles, un grand scénario, mais surtout la description d'un aspect non encore décrit du monde de Reah. Le premier numéro (à paraître en octobre) sera consacré à l'armée impériale, le second (plus tard) à la guilde des navigateurs.
Enfin, un supplément à venir vous montrera que Xu-Reahna n'est pas la seule planète de l'univers, que les extra-Reahniens sont nombreux et leurs moyens de locomotion plus divers encore...

Pierre Rosenthal

AIDES DE JEU

En savoir plus sur les dynasties

Une opinion populaire veut que la qualité d'un jeu s'évalue non seulement en fonction de ses vertus propres, mais aussi de la rapidité, de la quantité et de l'intérêt de ses suppléments. Ce que certains gros éditeurs (nous ne citerons pas G...) n'ont pas encore compris, Patrick Durand-Peyroles veut l'appliquer en étant à l'écoute des desiderata de ses joueurs. Et c'est en réponse à notre banc d'essai qu'il nous propose déjà quelques compléments de règles.

Transmision des connaissances

La création d'un enfant, page 14, premier livret, propose la règle générale du processus. Nous n'y reviendrons pas, par contre, nous pouvons y ajouter des possibilités, plus enrichissantes pour vos futurs bambins !
La règle de base ne tient pas compte de l'expérience acquise par les parents (points de valeur, compétences...). Les points de valeur ne sont pas transmissibles, mais si vous jouez en campagne, le M.J. pourra éventuellement tenir compte du passé prestigieux d'un parent.
Les compétences non transmissibles selon la règle de base peuvent faire également l'objet d'un aménagement similaire à celui qui est pratiqué pour la religion : un certain pourcentage se transmet à l'aîné lors du décès du père (de la mère ou des deux parents...). Voici un exemple :
Un père possède 10 compétences, la mère 8. Un fils nait de cette charmante union (E&D est un jeu romantique !). L'enfant pourra choisir deux compétences, en plus de celles qui sont normalement attribuées, parmi celles possédées par les parents. Le pourcentage repris par l'enfant sera de 30 % (multiplication par 0,3) du pourcentage de la compétence : si l'une d'elles est à 60 %, l'enfant la reprendra à 18 % ; à 51 % on aura 16 % (on arrondit toujours à l'unité supérieure).

Transmission de la fortune

La fortune, qui s'exprime en Kerdos sera divisée entre tous les enfants, 10 % de la somme est à remettre à l'Empire.

Transmission de la terre

La terre (et ce qui s'y rattache) appartient à l'entité familiale. Cette coutume évite les désagréables partages entre héritiers. Ainsi, une ferme appartient à toute la famille et reste exploitée en commun. Il existe toutefois des arrangements permettant de donner à une seule personne, ses biens immobiliers. Il faut alors prévoir une contre-partie financière.

L'aîné a-t-il priorité ?

Dans une société de ce type, il est classique que l'aîné reçoive la terre, le second parte à l'armée et le troisième aille voir ce qui se passe dans les temples ! Justement, ce schéma terrien n'est absolument pas connu sur Reah. La terre est transmise à celui qui a le plus de compétences agricoles (donc le plus apte à gérer le domaine), tout en restant dans le cadre communautaire décrit ci-dessus. L'armée est exclusivement professionnelle, de même que la plupart des milices. La transmission des compétences joue également un rôle dans le maintien de cette lignée dans un cadre militaire. De même pour la religion, il est du plus grand intérêt de conserver ses enfants dans le temple de son choix. On aboutit donc à une spécialisation des familles et non plus d'un personnage unique.

Amélioration des caractéristiques de base. Modification de la valeur initiale.

Voici une règle optionnelle et complémentaire, réservée à la troisième génération (c'est-à-dire à vos petits-enfants). Elle permet d'obtenir de meilleurs scores sur la Valeur Initiale. Cette valeur est en effet limitée à 10 au maximum, ce qui donne 50 %, sans les ajustements d'âge ou de corpulence. Cette nouvelle possibilité va permettre de passer au delà des 10, grâce à l'emploi des points de valeur.
Ainsi, dès la troisième génération, il sera possible « d'acheter » pour l'enfant un point en valeur initiale pour un certain nombre de points de valeur, mais dans une certaine limite toutefois : la valeur initiale ne dépassera jamais 14 (14x5=70 %). Le prix d'achat est progressif, et se compte par caractéristique : Le premier point coûte 2500 points de valeur, le deuxième 5000, le troisième 7500, etc... Evidemment, cela coûte fort cher, mais sachant que la valeur initiale se transmet et se transforme en pourcentage... Vous comprendrez très vite l'intérêt de cette possibilité. Ce coût est à calculer par enfant.
Exemple : Le plus simple est de vous reporter à la page 14 du premier livret et nous allons reprendre le même exemple. Cette fois-ci, l'enfant est de la troisième génération. Nous passons directement à la répartition sur les 10 caractéristiques.
Nous remarquons que les caractéristiques mentales ne sont pas très élevées et nous décidons donc de favoriser cet aspect. Les parents disposent de 25000 points de valeur (immédiatement disponibles à ce moment. Les deux parents peuvent contribuer à ces modifications).
Valeurs Initiales actuelles : INT 08, CUL 03, VOL 04, COM 05, PSY 03, FOR 07, END 06, DEX 07, REF 06, PER 05.
On veut modifier la CULture, la VOLonté et le PSYchisme de la façon suivante : CUL 03+02=05, VOL 04+01=05, PSY 03+02=05.
Achats : 5 points supplémentaires, 7500+2500+7500=17500 pts de valeur.

Existe-t-il d'autres races en dehors des humains ?

Ne cherchez pas. Elfes, Orques, Trolls, Nains, Petites-Gens aux pieds velus... etc, n'ont pas encore trouvé la route qui mène à Reah et il y a peu de chance que cela se produise ! Mais vous aurez tout le loisir de découvrir les sympathiques Hu-Llivaniens, lévitants et Zadhuliens (tiens ! il y en a déjà dans Casus Belli n°42 ! ! !)... Mais lisons de nouveau les textes antiques qui se trouvent dans le livret de la Légende des Temps Gris : La prière, page 5 (la première) parle de ceux qui ne seront jamais Hommes... et page 8, organiser l'Univers.
Et la lecture de l'Histoire Authentique, page 10, an 300 et de 300 à 700, ne vous donne pas la chair de poule ? O joie pour les futurs explorateurs de cette planète !

Patrick Durand-Peyroles

la COMPAGNIE des JEUX de RÔLE

Présente

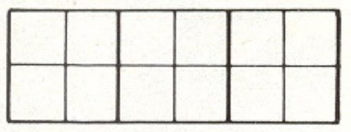
LES PLATEAUX D'AVENTURE

2 MODELES :

PLATEAUX BLANCS EFFAÇABLES A SEC
EXISTENT EN PLUSIEURS FORMATS
MODULABLES ENTRE EUX.

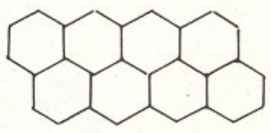
MODELE QUADRILLE

...A L'ECHELLE DES FIGURINES
DE JEUX DE ROLE



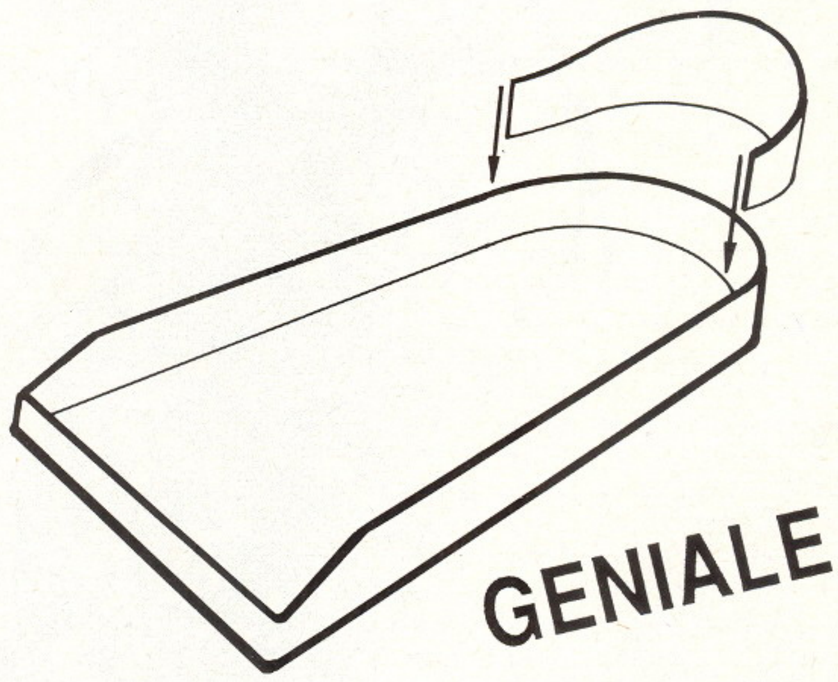
MODELE "HEX"

TRAME D'HEXAGONES DE 2,5 cm
COMPATIBLE AVEC TOUS
LES WARGAMES



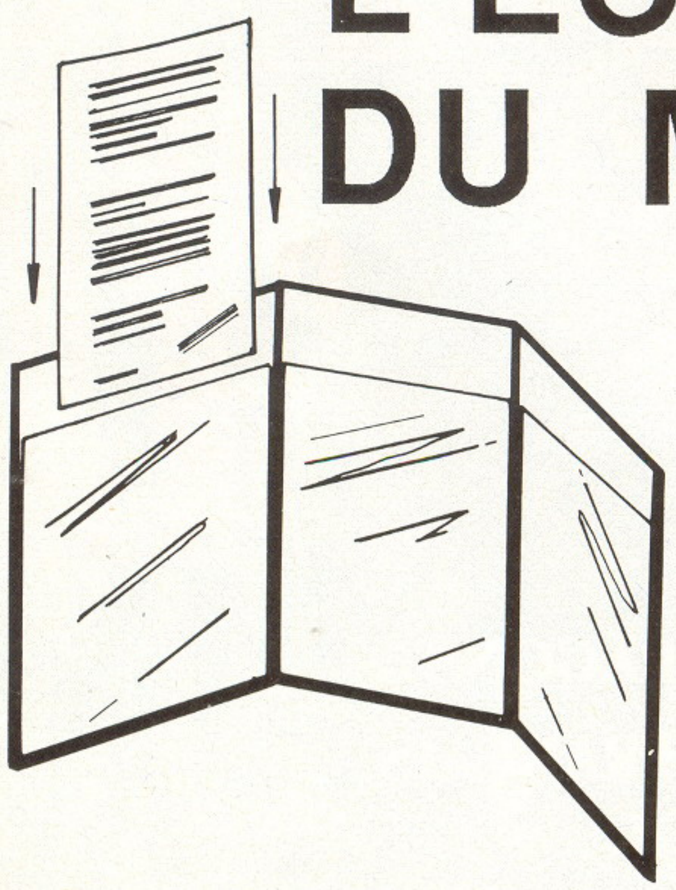
LA PISTE INFERNALE

PISTE DE DÉS SPECIALEMENT CONÇUE
POUR LES JEUX DE ROLE :
FORMAT, DESIGN, ASTUCES...



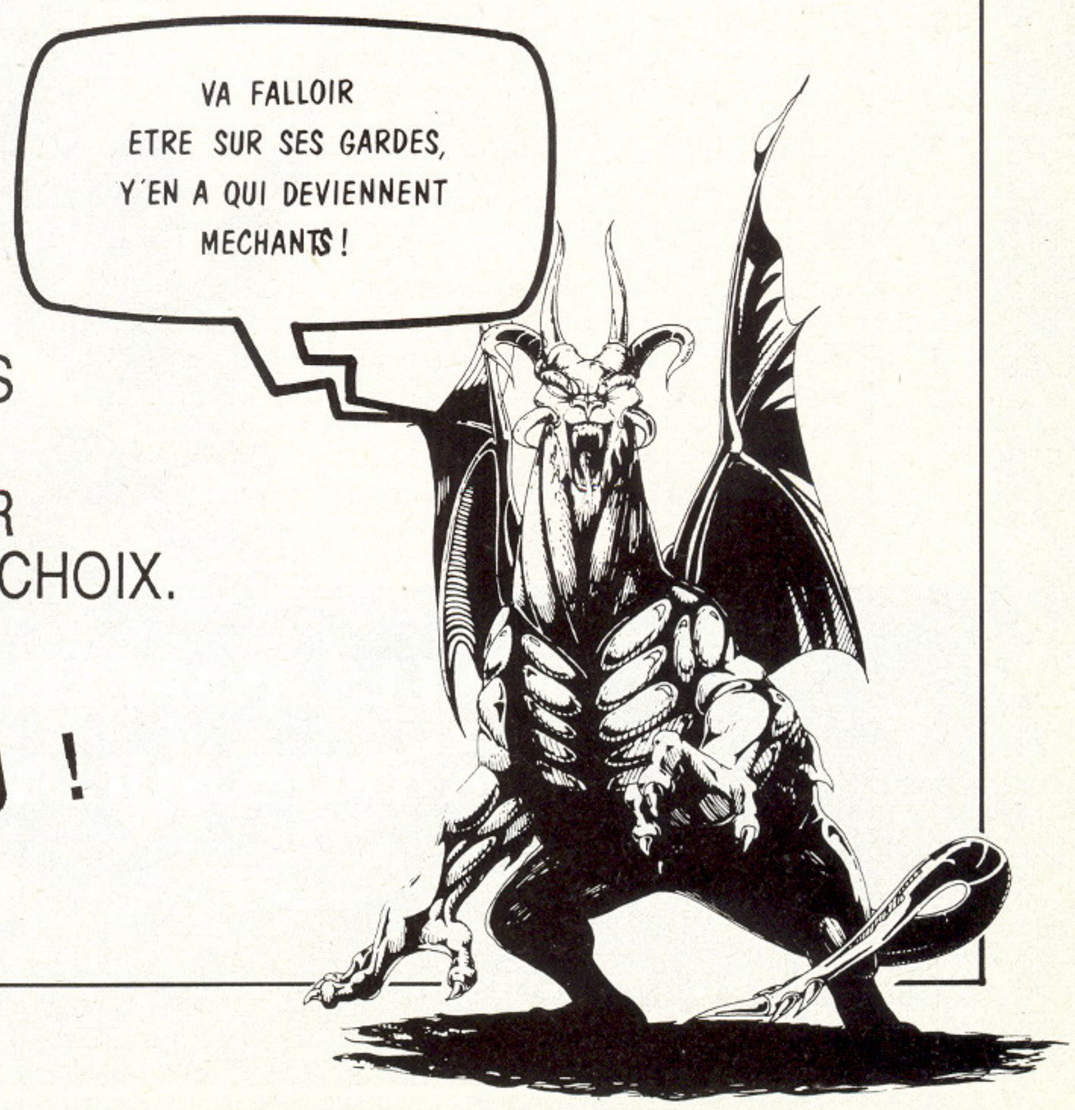
GENIALE !

L'ECRAN DU MAITRE



VALABLE POUR TOUS
LES JEUX DE ROLE
AU MAITRE D'INSERER
LES TABLES DE SON CHOIX.

NOUVEAU !



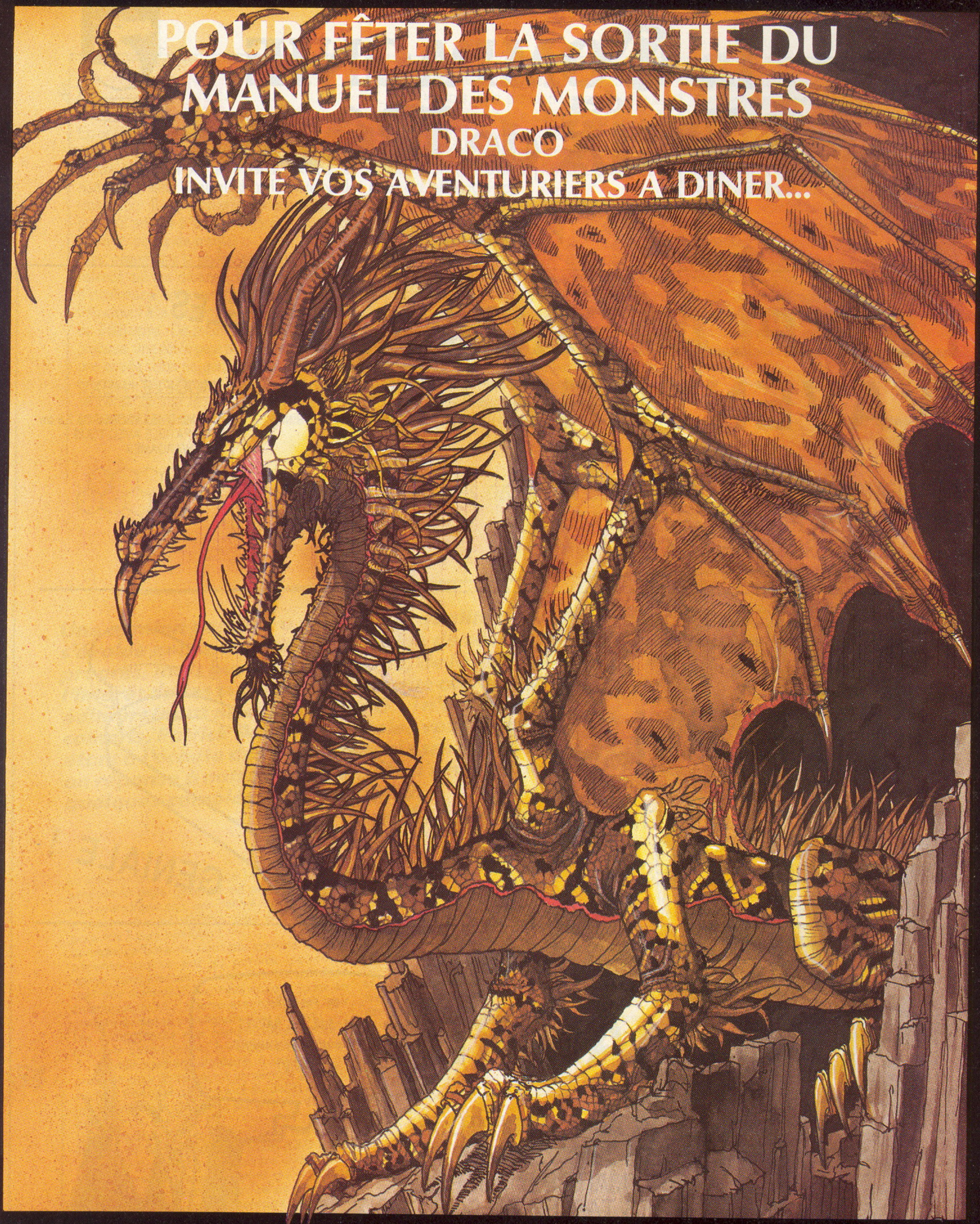
EN VENTE CHEZ TOUS LES SPECIALISTES

CJR 19, rue du Dr Arnaudet 92190 Meudon

POUR FÊTER LA SORTIE DU MANUEL DES MONSTRES

DRACO

INVITE VOS AVENTURIERS A DINER...



RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS
DÉJÀ TROIS VOLUMES DE RÈGLES EN FRANÇAIS

DISTRIBUÉS PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITÉS LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONESSE 95140

DONJONS & DRAGONS, AD&D, Règles AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.

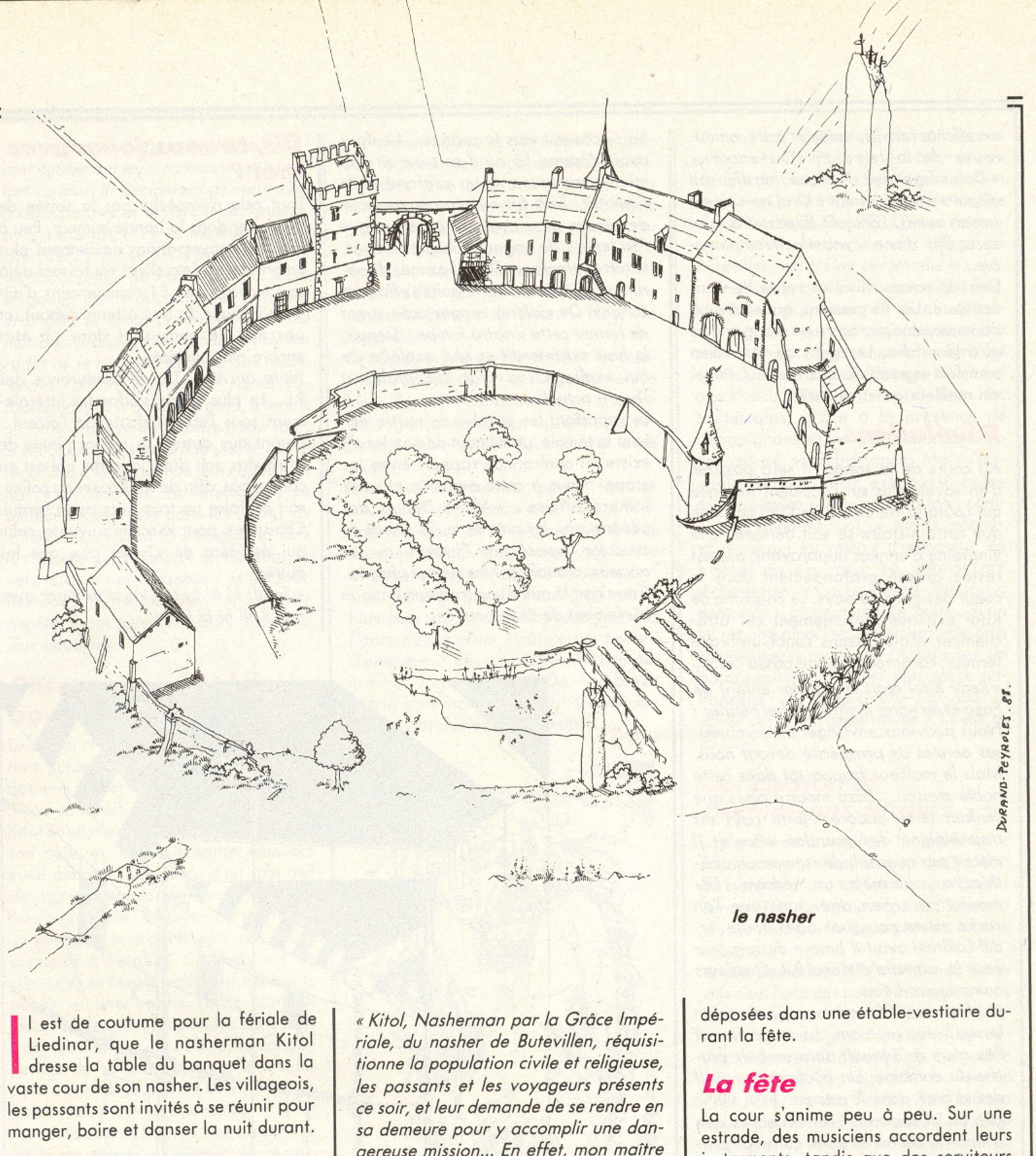
COPYRIGHT TSR, Inc.

TSR™

Publi R.A. Paris - RC 324.478.841 - Réf. : ME 19

UN SCENARIO pour Empires & Dynasties CASUS BELLI

Cache-Cache-Jou-Jou-Hibou



le nasher

Il est de coutume pour la fériale de Liedinar, que le nasherman Kitol dresse la table du banquet dans la vaste cour de son nasher. Les villageois, les passants sont invités à se réunir pour manger, boire et danser la nuit durant.

Un charmant village

Lors de votre passage à Butevillen, paisible bourgade du centre Shübermanii, vous estimez préférable de vous arrêter dans l'unique auberge pour y passer la nuit. Par les fenêtres ouvertes, la place du village est visible, avec le temple en face. D'ailleurs, sur les marches, un prêtre discute avec quelques fidèles en consultant le ciel à intervalles réguliers. Soudain, il s'écarte du groupe, monte de trois marches et lève les bras au ciel, en déclamant une prière, aussitôt reprise par les gens rassemblés devant le lieu sacré. Le chant attire du monde, les quelques paysans attablés dans l'auberge se dirigent également vers le groupe. De votre table, il vous est difficile d'entendre les paroles prononcées. Seul, l'aubergiste reste avec vous, vaquant à ses activités...

Ainsi débute la fériale de Liedinar

Devant le temple, des jeunes organisent une danse évocatrice des Forces de la Nature, ultime vestige des cultes antiques. Cette farandole est destinée à écarter les Esprits Mauvais qui hantent la région. Ainsi le veut une vieille coutume, prétexte à la fête. Un jeune vient vers vous et vous invite à entrer dans la danse. Amusez-vous donc un peu, la vie d'aventurier n'est pas toujours facile, ni reposante.

Alors que les danses s'achèvent, un soldat, visiblement milicien du nasher, demande le silence... Une affaire grave, sans aucun doute, car tous se taisent et entourent l'homme d'armes. Il déroule un parchemein et le porte bien haut devant lui.

« Kitol, Nasherman par la Grâce Impériale, du nasher de Butevillen, réquisitionne la population civile et religieuse, les passants et les voyageurs présents ce soir, et leur demande de se rendre en sa demeure pour y accomplir une dangereuse mission... En effet, mon maître seul, jamais ne pourra vaincre l'incroyable festin qu'il dresse pour vous ! »

Les hourras fusent de part et d'autre. Le prêtre annonce solennellement la fériale : *« ...et que l'Unique et Fort nous protège contre l'Esprit qui hante nos terres et nos maisons... »*

Le nasher

Aussitôt, la foule se dirige vers le nasher. Si vous hésitez à partir, un villageois vous encouragera à suivre le mouvement. La description sommaire du précédent banquet suffira à décider le plus réticent !

Une grande bâtisse semi-circulaire, juchée sur une petite butte semble être la destination. En chemin, les paysans discutent de choses diverses, sans grand intérêt pour les étrangers. Toutefois, en réponse à une question éventuelle concernant la dernière phrase prononcée par le prêtre (l'Esprit qui hante nos terres et nos maisons...), la réponse la plus courante sera :

« Oh ! Il ne s'agit que d'une formule rituelle spécifique à notre nasher... Une vieille tradition raconte que le domaine est parfois hanté par un curieux esprit, mais c'est une légende et les gens de chez nous aiment ces histoires ! Vous savez, il n'y a guère de distractions par ici !... »

En arrivant devant la ferme fortifiée, vous ne manquerez pas d'être étonnés par la vétusté des lieux. Jadis, la construction devait former un cercle complet, comme le suggèrent les ruines restant encore dans les champs des alentours. L'endroit ne manque pas de charme, comme toutes ces vieilles demeures, vestiges d'un passé prestigieux. La grande porte est ouverte et deux gardes demandent que les armes soient déposées dans une étable-vestiaire durant la fête.

La fête

La cour s'anime peu à peu. Sur une estrade, des musiciens accordent leurs instruments, tandis que des serviteurs achèvent d'installer les plats sur les grandes tables. Des torches sont allumées car les ténèbres approchent. Soudain, le brouhaha fait place au silence car le maître de maison apparait : *« Heureux peuple de Butevillen ! Que l'Unique et Fort dans sa bienveillance et sa mansuétude t'accorde la paix et la tranquillité pour l'année qui passe et la prochaine qui suivra. Maintenant, que la fête commence !... »*

Les musiciens enchaînent aussitôt. C'est la ruée sur les tables et les fûts. Le nasherman discute avec quelques notables du village. Il sera facile de s'approcher du petit groupe ainsi formé, car la plupart des gens s'intéressent plutôt au fastueux banquet... La conversation tourne autour de sujets agricoles... Kitol remarque cependant facilement les personnages (PJ) et leur fait signe d'avancer. Salutations rituelles s'ensuivent, l'hôte se révèlant être un homme fort sympathique, âgé d'une cinquantaine d'années, le visage tanné par le soleil. Le nasher ne jouit pas d'une grande prospérité mais l'absence de fortune n'empêche pas ces gens de vivre heureux sur une terre honnêtement productive. Kitol s'enquiert de l'origine des PJ et du but de leur voyage.

« Tant que vous serez bien ici, vous pourrez rester... Si jamais je puis vous offrir un quelconque service, soyez assuré de mon aide... » dit-il une fois les présentations terminées. Si la formule semble traditionnelle (n'oubliez pas que l'hospitalité nashermanii est une très ancienne coutume respectée de tous), le ton employé dénote une sincérité évidente. D'ailleurs les informations glanées au sujet de Kitol iront toutes dans ce sens... *« Rien ne vaut ce nasherman. Lui, comme son père, d'ailleurs. Une*

Ce scénario est une découverte, pour des aventuriers débutants, de certains aspects « souterrains » du monde de Reah.

Publi R.A. Paris - RC 324.478.841 - Réf. : MF 19

excellente famille, noble et juste, amoureuse de la terre... ». Ou encore : *« Dommage que l'unique héritier ait disparu tragiquement ! Kitol ne s'en est jamais remis. Lorsqu'il disparaîtra, c'en sera fini d'une dynastie irremplaçable... »*
Dans la soirée, Kitol se retire dans sa demeure. Les PJ peuvent, quant à eux, s'amuser, danser, boire et manger plus qu'à leur faim. Les gens de Butevillen sont fort agréables. Et Dieu seul sait si vin meilleur qu'ici existe !

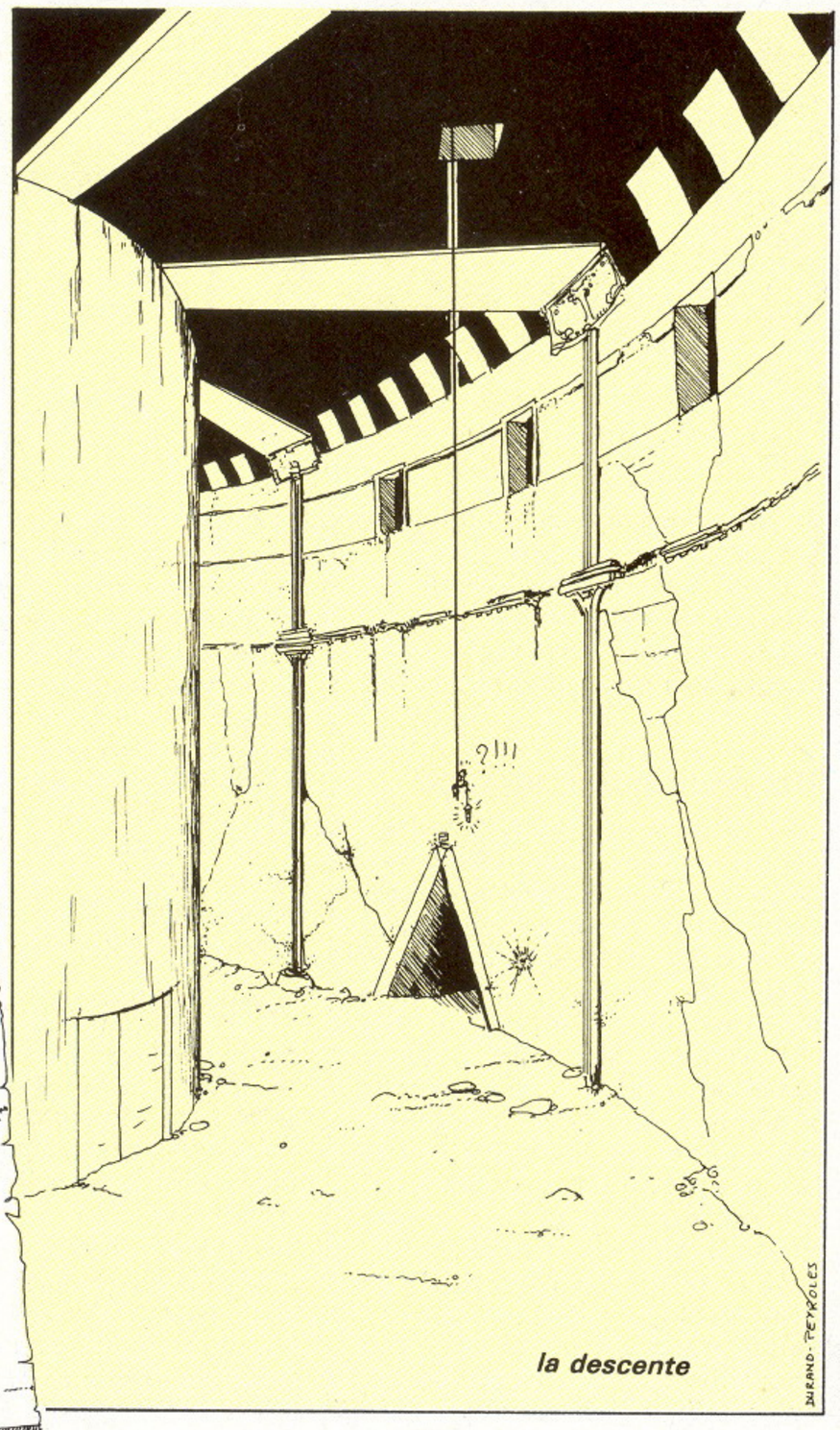
Révélations

Au cours de la soirée, il sera possible d'en savoir plus sur l'accident tragique qui coûta la vie au fils de Kitol car bien que cette histoire se soit déroulée une vingtaine d'années auparavant, elle est restée ancrée profondément dans le coeur des gens du pays. Le charisme de Kitol explique certainement cet attachement. Mais laissons Yunol, un brave fermier, raconter ce qui se passa alors...

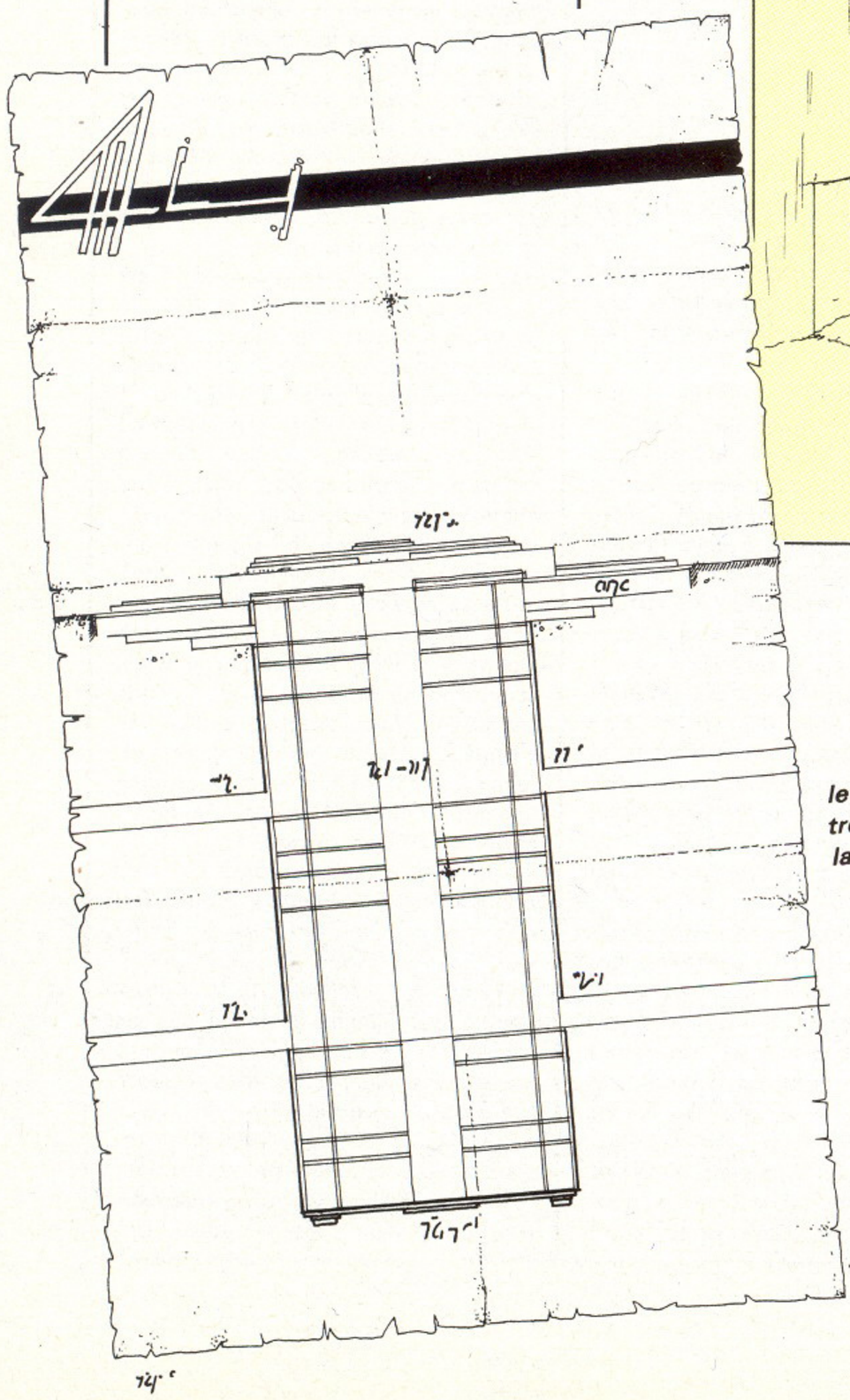
« Redii Kitol était le premier enfant de Faza et de notre maître. Un bel héritier ! Nous pouvions envisager de nombreuses années de prospérité devant nous. Mais le malheur frappa tôt dans cette noble maison... Faza mourut alors que l'enfant tétait encore. Notre pays est trop éloigné des grandes villes et il n'était pas question de trouver un apothicaire, voire même un médecin... Elle mourut sans rien dire, sans que l'on sache même pourquoi. Sans doute Ardill-Lakitimi avait-il besoin de son âme pour la remettre à Honel-Kil -Que leurs noms soient bénis-.
L'enfant suivit la même voie tragique lorsqu'il eut sept ans. La tragédie eut lieu alors qu'il jouait dans un bois proche du domaine. Un bûcheron coupait des arbres dans le secteur et il vit le garçon. Il ramassait les branches que coupait le bûcheron et les entassait près d'un grand chêne, aujourd'hui abattu. Soudain, le jeune garçon poussa un cri. Le bûcheron, abandonnant hache et bois accourut vers la cabane... L'enfant avait disparu. Là où il se trouvait une minute auparavant, un profond puits s'ouvrait. Tout fut mis en oeuvre pour descendre, mais au fur et à mesure que l'on tentait de gagner quelques mètres, la terre retombait. Deux hommes disparurent également car le puits s'effondra sur eux. De violents orages achevèrent de fermer cette sinistre tombe... Depuis, le bois est interdit et plus exploité, ce qui explique son état lamentable à l'heure actuelle... »
Se rappelant les paroles du prêtre devant le temple, un PJ peut demander s'il existe un quelconque rapport entre les propos tenus à cette occasion et cette sombre affaire : *« Non ! Depuis des générations, les prêtres, qu'ils soient de ce culte imposé par Phearys, ou les anciens, prononçent les mêmes phrases. Il ne s'agit là que d'une tradition antique réellement de chez nous ! »*

Dis, tu veux jouer avec moi ?

Tout cela n'empêche pas la soirée de continuer dans la bonne humeur. Peu à peu, les conversations deviennent plus embrouillées, l'excellent vin faisant déjà son travail ! Les PJ commencent d'ailleurs à avoir du mal à tenir debout, et pas mal de gens sont dans un état encore plus avancé !
Note au M.J : Testez l'endurance des PJ... Le plus faible s'effondre littéralement sous l'effet néfaste de l'alcool... Quant aux autres, ils seront tentés de se rendre, soit dans le jardin qui est en contre-bas, afin de se reposer au calme, soit de faire un tour hors de la ferme. Choisissez, pour la scène suivante, celui qui décidera de s'isoler plus que les autres.
« Salut, hi hi hi ! ! ! Veux-tu jouer avec moi ? Hi hi hi ! ! ! »



la descente


le document trouvé dans la bibliothèque

Une voix d'enfant, narquoise et moqueuse, vient troubler la rêverie du PJ... Intrigué, il cherche d'où peut venir cette voix. Bien que sa vue soit brouillée et son esprit pas très clair, il est évident qu'il n'y a aucun enfant visible dans les parages immédiats. *« Viens jouer avec moi... je t'attends depuis longtemps ! Hi hi hi ! ! !, allez, cherche moi ! ! ! »*
Tant que le PJ ne se lève pas ou ne fait pas mine de bouger, la voix continue à l'appeler, sur des tons différents, allant parfois jusqu'à l'énervement. Difficile de dire si l'enfant est une fille ou un garçon. Rapidement, une silhouette apparaît parmi les arbres du verger. En s'approchant, le PJ se retrouve face à un petit garçon d'une dizaine d'années, tenant une épée en bois à la main. *« Viens jouer au soldat avec moi. Je te donne l'épée de ton choix... »*
Aussitôt le « combat » accepté, l'enfant conduit le PJ vers un coin du verger et montre ses armes. Plusieurs épées factices sont alignées sur le sol, et l'enfant lui demande de choisir... Le combat s'engage... Evidemment, cette arme ne possède aucun C.A. et la FOR du PJ est sérieusement diminuée par la fatigue et l'abrutissement (on sait pourquoi !)... L'enfant se révèle expert dans le maniement de son arme. Agile, il pare tous les coups de son adversaire et arrive à deux ou trois reprises à enfoncer son épée dans le ventre du PJ... Aucune douleur, ni sang, ni même une déchirure du vêtement... Comme si l'épée n'était qu'une illusion. C'est alors que le PJ réalise que son épée est également fausse, et qu'il n'a lui aussi qu'une arme illusoire en main ! Surprise et doute envahissent son esprit : l'enfant est toujours devant lui, prêt à poursuivre ce jeu... *« Tu t'arrêtes ?... Veux-tu jouer à cache-cache, ou à un autre jeu ? »*
Note : si le PJ est prêt à continuer, vous pouvez inventer d'autres jeux. Mais dès qu'il demande d'arrêter, l'enfant n'insiste pas et disparait aussi rapidement qu'il est apparu. Il ne laisse pas de temps pour qu'on lui pose une quelconque question. A ce moment, vous pouvez passer à un autre PJ et lui proposer une scène proche de celle qui vient de se dérouler. Ne passez pas en revue tout le groupe, car ceux qui ne s'écarteront pas de la fête ne feront pas cette étrange rencontre.
La fête bat son plein pendant toute la nuit, bien que les musiciens fatiguent, jouent de plus en plus mal, et qu'il n'y ait plus guère de volontaires pour danser !

Un nouveau jour

Au matin, Kitol le nasherman, invite les PJ à venir chez lui pour prendre une boisson chaude. Ils pénétrent dans une grande salle, remarquable par la belle cheminée qui s'y dresse. L'unique décoration de cette pièce est une grande plaque métallique (2m sur 60cm) scellée sur la cheminée et portant une inscription ancienne curieuse, lisible avec une CULture de 50 % au minimum (écriture ancienne) : *Jonction XIV.* Si Kitol est interrogé à ce sujet, il répondra que cet objet fut trouvé jadis par des ouvriers, lors de travaux sur le domaine. Cela remonte à plus de deux siècles au moins. Il ne connait pas la signification de l'inscription. Une gouvernante âgée vient servir les boissons, puis se retire sans un mot.
La conversation porte sur « la pluie et le beau temps », mais dès qu'un PJ parle d'esprit ou de visions curieuses, Kitol prête plus d'attention. Si on le questionne au sujet de la disparition de son fils, il confirme les faits, et est étonné que des étrangers soient déjà au courant. Toutefois il nie toutes les visions d'enfant demandant « à jouer »... Ce sont de vieilles sornettes auxquelles il ne convient pas de prêter attention. Il faudra user de beaucoup de diplomatie pour arriver à « brancher » réellement Kitol sur ce sujet, douloureux pour lui. Mais si les PJ se montrent sympathiques et font preuve de « tact », le nasherman acceptera d'expliquer que les visions nocturnes dont les PJ ont été témoins sont fréquentes à certaines périodes. Notamment il a remarqué qu'elles se manifestent en été, surtout lors de fortes chaleurs (ce qui est le cas en ce moment). Ces visions ne peuvent être liées à la disparition de son fils... Elles sont bien antérieures à l'événement...
Mais le nasherman, disant ces mots, se lève soudainement et prend congé de ses hôtes. Le travail l'attend mais il invite les voyageurs à rester quelque temps s'ils le désirent.

Kitol le nasherman

Lectures diverses

Kama, la gouvernante, est bien moins aimable que son maître ! Froide comme une pierre tombale, elle indique aux PJ les chambres qui ont été mises à leur disposition, à l'étage. En passant dans l'escalier, on ne peut manquer de remarquer une petite porte à mi-étage. Si on questionne la sympathique dame, elle répondra laconiquement : *« Bibliothèque. C'est fermé ».*

Après les avoir installés, Kama crie en redescendant : *« Le repas est dans trois heures. J'attendrai pas ! »*

Voici les PJ laissés à eux-mêmes. La ferme est calme. Parions que l'un d'eux, dévoré de curiosité, se dirigera vers la bibliothèque... La porte est bien fermée, mais cependant facile à débloquer. La pièce, minuscule, ne contient qu'une étagère et une table. Sur les rayonnages, de vieux livres reliés s'entassent sous une bonne couche de poussière.

Les ouvrages se rapportent pour la plupart à l'agriculture (si vous savez lire évidemment !). Cependant, une liasse de parchemins, jaunis par le temps, est rangée entre deux livres. Leur examen laisse pantois les PJ. Incompréhensibles ! Il s'agit à première vue de plans (voir dessins). Quelques feuilles vierges, en mauvais état, peuvent également être trouvées si l'on fouille le tiroir de la table, avec de quoi écrire. Ainsi, si l'un des PJ, capable de dessiner, veut s'amuser à recopier le plan... La porte de la bibliothèque sera plus difficile à rebloquer. Le risque de rencontrer la gentille gouvernante augmente de 5 % par quart d'heure de séjour dans la bibliothèque. Si elle les suprend autour de la porte ou dans la bibliothèque, elle les chassera hors du bâtiment (elle a un balai à la main, redoutable...).

Coucou me revoilà

« Coucou ! me revoilà !... Maintenant, on joue à cache-cache ! Viens me chercher... »

Voici que soudainement, une voix rieuse résonne dans l'escalier (ou dans un autre endroit si besoin est). Tous les PJ l'entendront simultanément. Dès cet instant, ils n'auront plus une minute de répit... Ce que veut l'enfant-illusion, c'est que l'on aille le chercher, puisqu'il veut jouer. Dès qu'un PJ se trouve isolé pour une raison ou une autre, la voix le rappelle. Parfois, l'enfant est même visible...

Kama, mise au courant, dira simplement : *« Cela recommence ! La même histoire a eu lieu quelques années auparavant. Des étrangers de passage furent également les victimes de cet esprit fort curieux. Ils décidèrent de mettre fin à cette histoire et tentèrent de »jouer« avec cet enfant. Ils se mirent à le rechercher, comme s'il s'agissait d'une véritable partie de cache-cache... Mais le gamin resta introuvable. L'un des étrangers se lança dans une recherche plus approfondie. Plus jamais ses camarades ne le revirent. Et voilà que maintenant l'affaire reprend... »* Kama encourage les PJ à quitter le pays, à moins qu'ils ne veuillent disparaître à leur tour. Si les aventuriers jouent le jeu, le gosse répondra à la plupart de leurs questions par *« tu chauffes, tu refroidis ! »* Le secteur de jeu reste dans les limites de la ferme. Lorsqu'un PJ s'éloigne, la voix le rappelle gentiment. A un moment, la voix dira : *« en dessous ! je suis en dessous ! Venez me chercher ! »*, cette phrase étant perdue parmi d'autres, plus anodines.

Descente au fond des âges

La clé du mystère est souterraine. L'enfant guidera ses amis sans réellement donner la véritable voie à suivre... Sinon ce serait de la triche !

Kitol étant absent, il faudra se passer de son aide, et la gouvernante, toujours aussi aimable, regardera d'un sale oeil les agissements de ces étrangers !

Pour descendre, il existe une solution... un puits qui se trouve dans une pièce contiguë à l'étable. Ce puits est en service et se révèle profond. Une solide poulie et une bonne corde sont en place. La descente se passera donc sans mal. N'étant pas très large, le conduit permet de se maintenir par les mains pour éviter de basculer. Une torche ou une lanterne est indispensable.

A une dizaine de mètres, une bonne vue (50 % au minimum) permet de remarquer une dalle qui ferme un orifice. Elle est scellée (résistance 3 sur la table de confrontation). Lorsque la dalle est défaite, on découvre un boyau de section carré qui s'enfonce perpendiculairement au puits. Il ne permet le passage qu'à un homme à la fois et encore faut-il ramper ! Les parois grises contrastent avec la maçonnerie traditionnelle du puits. Le revêtement des parois est uniforme, bien que parfois en mauvais état. Au bout d'une vingtaine de mètres, un nouveau puits, particulièrement profond, descend sur plus de 100 mètres... La plus grande difficulté de cette exploration réside dans l'exiguïté du passage. De plus, avançant dans l'inconnu et dans l'obscurité, le groupe ne pourra pas progresser rapidement. Seul un bon encordage et de la méthode permettent d'arriver jusqu'en bas. Pendant tout ce temps, la voix de l'enfant continue son jeu... et confirme que les PJ sont sur le bon chemin. Au fond du puits, c'est la grand vide. Une lanterne suspendue à une corde permettra de découvrir la nature extraordinaire des lieux : une gigantesque salle, apparemment circulaire.

Jeu d'un autre temps

L'ambiance de ces lieux est curieuse. L'écho répète chaque bruit, chaque parole prononcée. Le sol est irrégulier et encombré de vestiges divers. Sur les parois, des inscriptions apparaissent, difficiles à déchiffrer. La salle est circulaire et s'enroule autour d'un noyau central. Des portes métalliques permettent l'accès à celui-ci, mais elles sont fermées et bloquées (résistance 8). Lorsque l'une d'elles (il y en a deux) est débloquée, on se trouve face à un vide qui se prolonge de haut en bas. Des suintements d'eau et des clapotis signalent la présence de sources éventuelles. En observant plus attentivement, on remarque qu'une échelle métallique permet de monter le long de ce cylindre. Toutefois, elle est en mauvais état (10 % de risque de décrochement par 5 mètres. Faites un jet de REFlexe à ce moment. En cas de chute : 1D10 de dégâts).

Le bas du cylindre est inondé et inaccessible. Par contre, en se dirigeant vers le haut, l'échelle conduira vers un autre passage (à condition qu'elle ait résisté...). Voir la fin du scénario à ce sujet.

De la salle circulaire, partent quatre couloirs. Trois d'entre eux sont effondrés au bout de quelques mètres, le dernier débouche dans une salle étrange, occupée par une sorte de cercueil allongé de couleur gris métal. Plusieurs portes aménagées sur les flancs de cet objet étrange permettent d'apercevoir des squelettes encore accrochés à des barres. De nombreux autres sont étalés sur le sol. Ce spectacle est absolument angoissant...

Au fond de cette salle, un nouveau tunnel s'enfonce vers l'inconnu. Un souffle glacé s'en exhale par moment, hurlant et sifflant. Parfois, des bruits en proviennent ressemblant à des pas qui trébuchent, des grognements. Se dirigeant vers le groupe, une créature étrange apparaît à la lueur des torches... L'être, d'apparence humaine, est aveugle. Ses yeux blancs ne regardent nulle part, bien que la lumière semble l'attirer. Ses membres d'une maigreur extrême, terminés par de longues griffes, sont recouverts d'une peau laiteuse. Ses pieds sont protégés par une épaisse couche de peau cornée. Il s'approche des aventuriers, en émettant de nombreux gémissements et grognements... Autour du cou, il porte un objet noir d'où sort une voix... *LA VOIX !*

La fin d'un cauchemar

L'être est affolé mais peu agressif (il n'en est pas capable), mais il devra être maîtrisé si on veut le remonter. Si les aventuriers ont pu préserver une voie de remontée par le puits, ils pourront l'emprunter. Un autre chemin de sortie réside dans l'échelle métallique du cylindre. Difficile aussi, mais l'être semble la connaître. Elle débouche sur un passage facilement empruntable. Un très long couloir tortueux dans lequel on rencontrera un squelette (le malheureux aventurier de jadis !). Au bout d'une dizaine de kilomètres, les PJ trouvent un escalier. Après avoir ouvert une trappe au plafond (difficile, RES 7) ils se retrouvent... dans le temple du village de Butevillen, en pleine cérémonie !

...Une fois le groupe revenu au nasher, la stupeur s'empare de Kitol, découvrant à son tour l'étrange créature des profondeurs... Il reconnait, malgré les années, son fils jadis disparu ! Celui-ci a survécu miraculeusement dans les souterrains, grâce à la présence de champignons et de petits animaux qui ont assuré sa subsistance. Mais l'élément déterminant est aussi cette étrange boîte noire qui lui a tenu compagnie pendant tout ce temps, préservant ce qui lui restait d'humanité. La boîte noire, qui se dénomme d'elle-même « Cache-Cache-Jou-Jou », demande si on veut encore jouer... Si on lui répond alors négativement, elle dira simplement *« au revoir ! »*, puis sur un autre registre, une voix plus sèche annoncera : *« Cache-Cache-Jou-Jou, n° 25-87-60, fin du programme »*. Et elle se tait...

Conclusion et révélations finales

La ferme de Butevillen fut élevée sur l'emplacement d'une station de jonction du système Mitronal, ultime vestige des Temps Gris. Ce réseau couvrait alors la plus grande partie de la planète à cette époque...

● **La Jonction XIV :** le site de Butevillen est l'une des nombreuses jonctions de ce réseau tentaculaire. Les PJ exploreront ces vestiges antiques et découvriront les restes d'un drame. La guerre effroyable qui ravagea le monde de Reah, à la fin des Temps Gris, bloqua pour l'éternité ces gens dont il ne reste plus que les squelettes. Parmi eux se trouvait sans doute un enfant, tenant dans ses bras son jouet qui l'accompagna jusqu'à la mort...

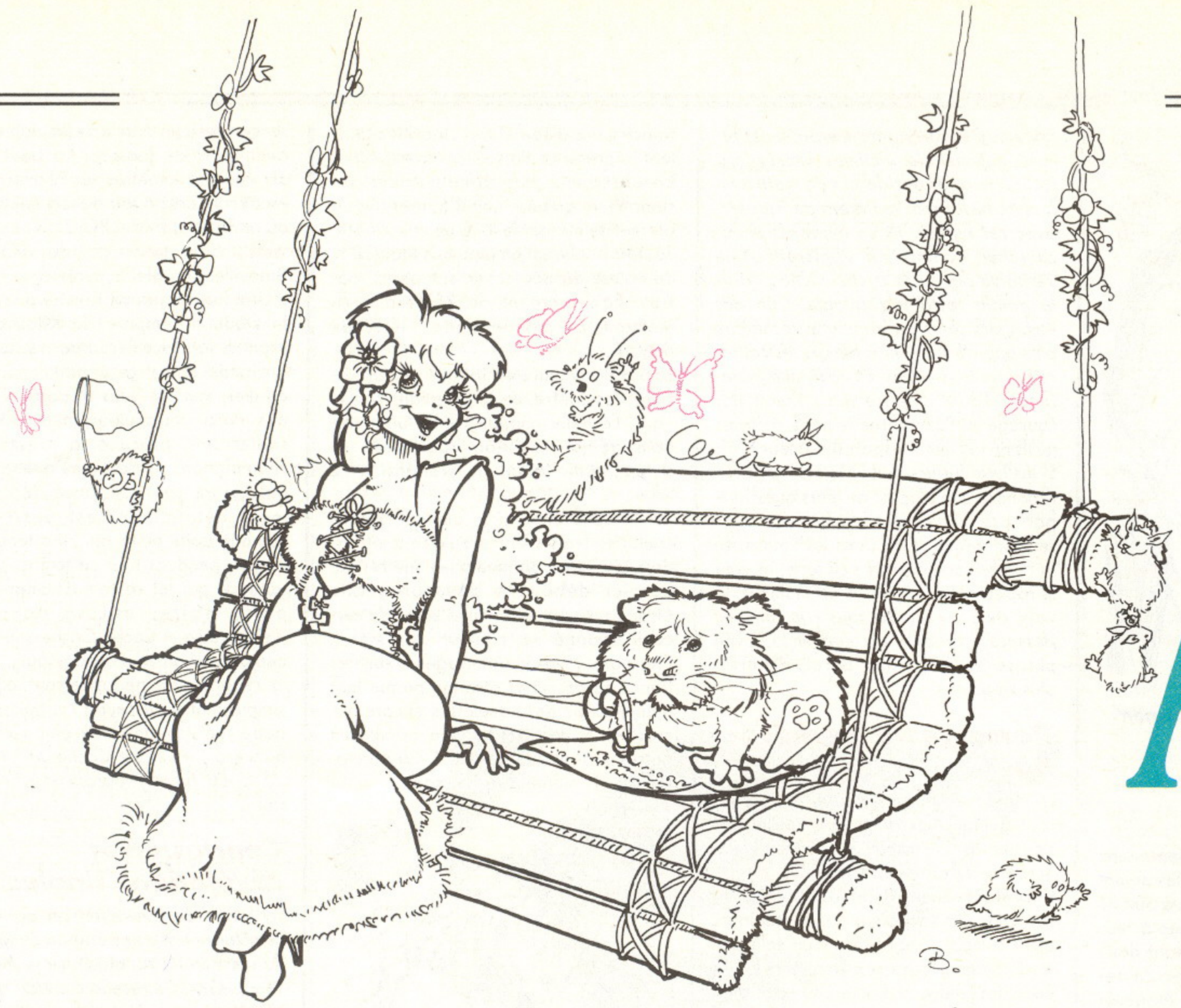
● **Cache-Cache-Jou-Jou** fut également à la mode durant les dernières années de cette époque fabuleuse. Inventée par des fabricants de jouets, Cache-Cache-Jou-Jou était destiné à remplacer un compagnon de jeu éventuellement absent. Capable de produire une image holographique d'un enfant et capable de téléportation sur de courtes distances, autant dire que ce jouet fut le succès des années - 100.

L'intervention des PJ aura rendu le plus grand service à ce village. Bien que le fils de Kitol ne puisse jamais redevenir un humain à part entière, la reconnaissance du nasherman sera grande devant le courage des PJ. Il offrira une prime de 10.000 kerdos à chacun (une fortune). L'esprit, contenu dans la boîte noire, est remis au temple, afin qu'il ne dérange plus.

● **Option :** évidemment, le prêtre désirera garder pour lui le Cache-Cache-Jou-Jou. Si les joueurs tentent de voler cet objet...

● **Gains en points de valeur :** cette aventure rapporte globalement 2500 points de valeur par PJ. Ces points pourront être négociés pour des achats de compétences supplémentaires, augmentation de pourcentage des compétences déjà acquises, amélioration des pourcentages ajustés des caractéristiques de base... (voir règles de base et Dragon Radieux n°15).

Texte et plans
Patrick Durand-Peyroles
illustration
Didier Guiserix et PDP



Ani

Fantai

A qui s'adresse ce jeu?

Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.

Pour jouer avec vos copines.

Si vous aimez les jeux oniriques, baroques.

On connait bien le phénomène suivant : lorsqu'un joueur découvre pour la première fois un nouveau jeu de rôle, il étudie la création de personnage, puis il va aussitôt voir au chapitre de ce qu'il estime être le coeur du système : le combat.
C'est dire si Animonde est différent, puisque le combat doit presque toujours être fuit, et surtout, que la moindre blessure cause un profond trouble mental à celui qui l'inflige. Mais allons voir plus avant...

Le thème

Indissociable de son monde, ce jeu est prétexte à des aventures qui s'inscrivent dans le domaine de la « fantasy ». Amours, quêtes et vengeances sont au programme.

Le monde

L'univers d'Animonde ne connaît pas le métal, et les humains ne travaillent quasiment pas la pierre. Tout y est animal, végétal, organique. Sur cette planète, il y a très très longtemps, vivaient les hommes sous la coupe des Gardiens, des personnages aux pouvoirs mentaux effrayants. Mais l'un des Gardiens, l'homme de la montagne d'argent, se révolta, libéra les humains, et leur apprit comment communiquer avec les animaux.
En effet, que ce soit pour s'habiller, mais aussi pour construire les maisons, écrire, faire de la musique, les humains utilisent des animaux, la plupart du temps vivants et dressés.
Bien que le sujet ne soit pas le même, je suggérerais aux meneurs de jeu en quête d'inspiration de lire :
- *Le monde vert,* de Brian W. Aldiss, Editions J'Ai Lu, qui montre une Terre où les végétaux et les animaux ont repris la prédominance.
- *Le monde oublié,* de Muray Leinster, Editions J'Ai Lu, pour ses descriptions d'animaux et de plantes étranges.
-Et quelques Jack Vance, comme *Les maisons d'Ism* ou *Un monde d'azur,* aux Editions Presses Pocket, pour leurs idées sur les habitations sans pierre ni métal.

Présentation

Animonde est un jeu réalisé de A à Z, c'est à dire écriture, relecture, mise en page, etc... par l'auteur. Mais autant cela était approximatif avec Bitume, autant Animonde est quasiment professionnel. Il reste encore quelques fautes de frappe et de goût mais l'humour du texte les compensent. Les illustrations sont assez inégales, mais nombreuses et surtout, montrent bien les personnages typiques du monde.
Quant à l'écran, de Mézières, il est très beau. Oui !

La création des personnages

C'est un processus un peu long, mais qui aide à la compréhension du monde. Prenez le temps de bien construire votre personnage car il vous fera de « l'usage », le taux de mortalité d'Animonde étant plutôt faible.
Avant toute chose, chaque personnage appartient à une caste, et vient d'un milieu bien précis. Les castes sont au nombre de neuf : Artisan, Aventurier, Chasseur, Chevalier, Gardien, Marchand, Noble, Soldat, Troubadour ; et les milieux quatorze, allant de la Calotte glaciaire à la Ville, en passant par les Marais et les Montagnes. Ce premier choix va influer sur les 10 caractéristiques (7 physiques et 3 mentales) à partir desquelles on calculera les caractéristiques secondaires (points de vie, paix intérieure...) et les talents de base (symbiose, discrétion, communication...).
Ensuite vient un moment plus amusant : celui du choix des talents spécifiques au personnage. Ils coûtent un certain nombre de points et vont de la *Pose des pièges* à la *Connaissance du langage des fleurs.* Or, si on se choisit aussi quelques petits défauts (menteur, borgne, mysogine...) on gagne des points supplémentaires pour les talents. Tout ceci nous donne donc des personnages très colorés et différents les uns des autres.
Enfin, et ce n'est pas le moins important, vient l'habillement et le choix des animaux « familiers ». Je conseillerais aux nouveaux joueurs de prévoir une séance complète avec leur maître pour bien se faire expliquer les divers types de vêtements, s'ils proviennent d'animaux morts ou vivants (eh oui, votre écharpe risque fort d'être une chenille vivante), quels sont les animaux les plus courants, etc. Car de votre habillement va dépendre votre apparence, et donc votre aptitude à intimider ou à convaincre les gens, et tout le reste de votre équipement étant animal, vous avez intérêt à savoir ce qu'il mange ou comment il se comporte. Imaginez votre stylo à encre qui fait la grève parce que vous avez oublié de lui donner des graines...

Le système de jeu

● **Principes généraux.** Ils sont ici relativement simples. Les actions dépendent de jets sous un talent ou sous une caractéristique. Si l'action dépend d'une caractéristique (ex : Perception), le MJ détermine une difficulté, qui donne un facteur de multiplication ; on multiplie la caractéristique par ce facteur pour

obtenir un pourcentage de réussite. Dans le cas des talents (ex : Premiers soins), la valeur est un pourcentage, que l'on adapte grâce à une table de difficulté.

● **Combat.** Bien que ce jeu soit le plus possible « non-violent », le combat y est relativement détaillé car il est l'apanage de certains personnages qui doivent en maîtriser les moindres aspects, et il est souvent plus difficile de désarmer quelqu'un que de le tuer. Les procédures de combat sont classiques (Attaque/Parade) mais on y trouve aussi une notion de bottes secrètes très intéressante. Plus original : la notion de moral et d'effet « gore ». Avant chaque combat, les adversaires essayent de s'intimider mutuellement, et si le moral de l'un des protagonistes chute suffisament, il sera tenté de se rendre. Durant le combat chaque blessure provoque une réaction d'horreur (mon dieu, du sang ! Quelle horreur...), un phénomène gore qui peut faire cesser la bataille devant l'atrocité générée.

● **Expérience.** De façon classique, chaque réussite rapporte des points d'expérience, qui permettent d'augmenter caractéristiques et talents.

Zoom sur les castes

Chaque personnage appartient à une caste et selon cette appartenance il pensera et agira différement. Il ne faut donc pas confondre les castes avec des classes de personnages, elles définissent plutôt un statut social.

Nous avons tout d'abord le triptyque des castes Chasseur-Artisan-Marchand. Le Chasseur, souvent solitaire, capture les animaux et les vend à l'Artisan. Celui-ci les tue « sans-douleur » pour récupérer des matières premières, ou les dresse. Enfin, le Marchand achète tout ce que propose les Artisans pour le vendre, bien sûr...

Le Noble appartient à la classe dirigeante, et ne fraie pas beaucoup avec le « peuple ». C'est lui qui engage les Soldats. Ces derniers choisissent cette profession car ils sont assurés de ne pas combattre souvent, leur seule présence étant dissuasive.

Plus étranges sont les Gardiens, qui sont les conseillers spirituels de tous, et parfois politiques des nobles. Ils possèdent des pouvoirs mentaux tels la suggestion, la télépathie, modifier les sentiments, etc...

Ensuite viennent les errants, ceux qui ne veulent pas rentrer dans des schémas sociaux normaux. Il y a tout d'abord les Troubadours, qui sont aussi bien chanteurs que conteurs ou qui vendent même leurs corps, vivant pour distraire les gens. Les Aventuriers quant à eux sont les vrais hors-castes, ils voyagent car ils veulent toujours découvrir de nouveaux horizons.

Enfin, les Chevaliers sont des personnes troublées, mal dans leur peau (dont la paix intérieure est tombée en-dessous de zéro) et qui ne craignent pas de se battre. Ils sont souvent « épaulés » par un Gardien qui s'efforce de contrôler leurs penchants violents.

imonde

i sie romantique

Paix intérieure et niveaux de relation

Deux notions nouvelles et originales apparaissent dans ce jeu. La première est la paix intérieure, qui correspond à l'harmonie intérieure du personnage. Il ne faut pas la confondre avec la « santé mentale », on peut très bien être sain d'esprit mais soucieux et déprimé.

Les niveaux de relation sont des indications portées sur votre feuille de personnage, variant de -4 (haine) à +4 (amour), qui reflètent vos affinités avec les autres personnages rencontrés. Cette notion est importante puisque l'amour peut sauver quelqu'un (prévenir d'un danger à distance par exemple) et la haine précipiter une catastrophe (je veux que l'échelle se rompe sous ses pieds).

Le meneur de jeu doit gérer ces niveaux de relation sur une feuille spéciale, mais c'est le prix à payer pour ces superbes idées.

Niveau social

Votre niveau social représente, comme son nom l'indique, votre statut dans la société. Il dépend à la fois de la caste et de l'apparence, et peut être négatif ou positif. S'il est négatif, votre personnage portera des platform-boots dont les talons auront pour hauteur la valeur absolue de son niveau social en centimètres ; s'il est positif, il portera des talons aiguilles d'une hauteur égale à son niveau social.

Je rassure les joueurs qui auraient peur pour leurs personnages préférés : on peut enlever ses chaussures à talons pour aller dans les bois ou pour courir, mais alors on ne bénéficie plus des effets d'intimidation qu'elles peuvent apporter. Par contre, il ne viendra à l'idée de personne de mettre des talons plus hauts que ceux auxquels on a droit.

INVENTORIUM

Jeu de rôle français édité par Croc
Auteur : Croc
Autres oeuvres publiées : Bitume (jeu de rôle) et Gore (mini-jeu de plateau).
Présentation : Un livret dans un écran faisant office de couverture. Ecran par Mézières. Illustrations intérieures de Christophe Pierson, Zéro, Isabelle Wirtz, Ben et Rachid.
Contenu :
- un écran couleur trois volets, comprenant des tableaux de jeu à l'intérieur.
- un livret noir & blanc de 96 pages. Il est divisé en 5 parties : Introduction, Création des personnages, Simulation, Animonde et Annexes (dont feuille de personnage).

Dés nécessaires mais non fournis : 6 et 10 (de préférence 2).

Les animaux

Comme le nom du jeu l'indique, Animonde est leur univers et le meneur de jeu aura intérêt à ne pas l'oublier. Tout est animal, parfois mort comme la plupart des vêtements mais presque toujours vivant.

Les animaux peuvent être presque insignifiants comme les cragonds qui tiennent les portes, les lucioles qui font l'éclairage, les papillons boucle d'oreille... Ou bizarres comme les fluffs balayeurs qui aspirent la poussière avec leur trompe, les lézabitures qui régurgitent des boissons diverses... Ou normaux comme les chevaux et les serpents (ouf ! enfin en terrain connu).

Il ne faudra pas hésiter à inventer de nouveaux animaux, qui permettront aux joueurs de toujours rester émerveillés.

Non-violence et non-combat ?

Je voudrais préciser un ou deux points que les joueurs débutants à Animonde soulèvent parfois.

Animonde est-il un jeu non-violent ? Non, la violence existe mais dans le sens où c'est un jeu de passions, ces dernières peuvent être très violentes et la haine existe bel et bien. Amour oui, niaiserie non !

Est-il possible de combattre pour se défendre ? Oui cela est possible, et même de combattre sans raison, comme ça, pour faire du mal à quelqu'un. Les règles sur le moral, qui peuvent arrêter les combats, sont optionnelles (mais je recommande de les appliquer), par contre celles de la paix intérieure doivent être utilisées. Ainsi on peut combattre, mais il y a une telle empathie entre les êtres vivants que l'on se blesse presque autant que l'on blesse son adversaire.

Que les philosophes en herbe se rappellent le feuilleton « Kung Fu » (avec David Carradine) où il est démontré qu'un non-violent n'est pas forcément un agneau que l'on mène à l'abattoir...

Ce qui peut plaire

De façon évidente, Animonde est un jeu dépaysant, de deux manières : par son univers, et par sa philosophie. Je ne vois pas comment l'univers pourrait ne pas plaire à tous les joueurs, petits et grands, avec ses bêbêtes plein partout.

En ce qui concerne la philosophie : intimider plutôt que se battre, convaincre plutôt que frapper, cela demande un peu plus d'effort que « moi vois, moi tue ! » ; mais changer un peu n'est-il pas agréable ?

Ce qui peut déplaire

Là, le problème est simple : il faut fournir un effort ! Effort d'imagination pour créer des scénarios car il est plus difficile d'y mettre des sentiments que de simplement placer « un monstre, une salle, un trésor »... Effort de rôle pour les joueurs : il est plus éprouvant de faire passer des sentiments dans un jeu que de bêtement déambuler dans des couloirs... Et enfin, quand même, un problème plus vrai : la nécessité de jouer « en campagne » pour pleinement apprécier le jeu. En effet, jouer une fois est très plaisant mais pour se familiariser avec le monde, et surtout, développer des sentiments « vrais » entre personnages-joueurs, il faut jouer souvent avec les mêmes personnes.

Opinion personnelle

Je serais bref : j'aime beaucoup... Comme d'ailleurs j'aime d'autres jeux de rôle français (Zone, Rêve de Dragon) et pour la même raison : leurs univers sont uniques, pittoresques, plaisants, et surtout et avant tout, impliquent une façon de jouer, une philosophie du monde.

Dans Animonde, il est important de jouer sur les sentiments. Ce n'est pas facile, c'est parfois pénible quand on n'aime pas quelqu'un mais c'est du VRAI jeu de rôle. Pour ma part, et après une expérience malheureuse, je conseillerais quand même au meneur de jeu de composer un groupe ne comprenant pas de vrais associaux : un Chevalier désagréable est particulièremùent difficile à supporter ; et d'interdire plus d'un Gardien par groupe. Ceci au début, ensuite chacun sera juge...

Et s'il faut vraiment critiquer quelque chose, j'aurais préféré un système un peu plus synthétique et simple, mais comme j'adapte moi-même tous les systèmes... Sinon, parler avec les animaux, vivre avec eux, partir à la découverte... j'adore.

N.B. : Comme il est dit plus haut, cette opinion est toute personelle et n'engage pas le département d'état.

Pierre Rosenthal
illustration : Bruno Bellamy

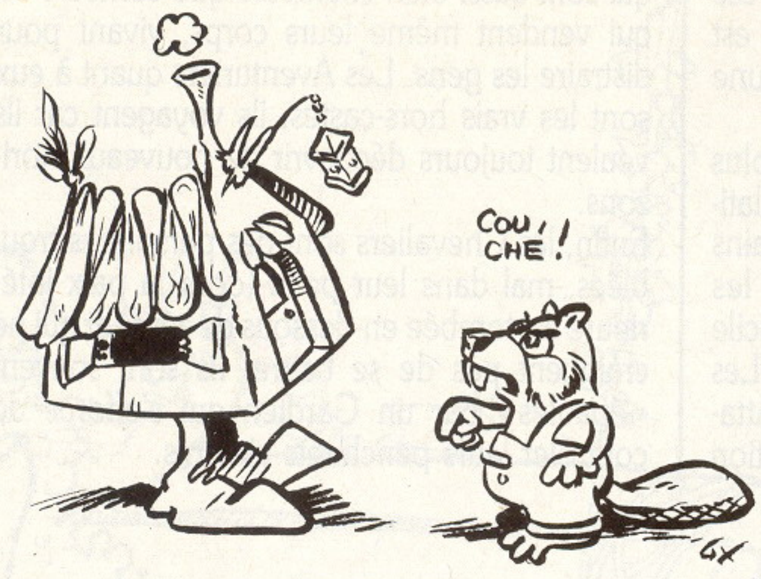
erratatatas...

Des bugs dans les règles d'Animonde ?

Le tableau des armes page 65 des règles est bugé jusqu'à la moelle. En effet, il y a un décalage entre les notes entre parenthèses et les effets spéciaux correspondants. Pour que tout rentre dans l'ordre il faut donner l'effet spécial (7) au froland puis décaler les effets suivants d'une ligne (exemple : l'effet spécial de la planaire gluante est le (12) et pas le (11).

Dans le même ordre d'idée, les animaux n'ont apparement pas le droit d'esquiver, ce qui semble bien paradoxal puisque c'est souvent la seule défense active qu'ils aient. Pour calculer l'esquive il suffit de consulter la formule suivante : (rax2) x déplacement.

Exemple : pour une guêpe d'interception (7x2)x5 = 70 % (en dépensant 4 points d'initiative). Pour un serpent (6x2)x2 = 24 % (en dépensant 5 points d'initiative).



Une petite maison

La description d'une habitation d'Animonde peut s'avérer un vrai calvaire pour un maître de jeu. En effet, tout ce qui est évident sur Terre ne l'est pas sur Animonde. Ce petit article décrit un logement type qui pourra ensuite être adapté par chaque MJ.

L'extérieur

La maison est construite en bois, sur un sol de préférence sec et solide. Une cave est éventuellement creusée avant la construction de la maison. Le toit peut-être en bois, en chaume ou composé d'écailles de Kram (pour les plus riches). Les fenêtres sont fermées par de lourds volets et seule la porte d'entrée possède des cragonds (en fait, plus le propriétaire est riche plus il y a de portes équipées de cragonds). Les vitres sont formées de petits carreaux (15cm de côté) recouverts d'ailes de phalène translucides (ou transparentes). Ce type de fenêtre protège du vent, du froid, de la pluie mais pas des chocs violents (d'où les volets de bois).

La salle de séjour

Lieu privilégié de la maison, la salle de séjour est le lieu de rencontre de toute la famille. Elle est éclairée par des champignons phosphorescents ou des lucioles. Le sol est recouvert d'un plancher poli ou de grands tapis ouvragés (dans les maisons riches). Au centre de la salle trône la table et les chaises, en bois ciré ou peint selon le goût du propriétaire. Ce mobilier, le plus souvent très rustique, est très solide et se transmet de génération en génération. Le plus grand des murs abrite une cheminée de belle taille, construite à partir du crâne d'une créature de feu (kram le plus souvent). Ce crâne est souvent décoré ou peint pour atténuer cet aspect « tête de monstre qui sort du mur ».

La cuisine

Sur le sol de terre battue, de nombreux appareils ménagers sont disposés, à l'idée du cuisinier. Le dispositif nécessaire à la cuisson des aliments est constitué d'un crâne similaire à celui de la cheminée, mais plus petit. Un éventuel frigo (rare) sera composé d'un meuble en bois contenant plusieurs darzars qui fournissent la glace nécessaire. A noter que cet appareil est très difficle à « contrôler » car les darzars ne sont pas du genre à rester dans un placard à cracher des glacons. Les couverts, en os ou en chitine, sont quelques fois remplacés par une créature vivante dont les pattes sont terminées par des griffes acérées. Les assiettes et les plats sont fabriqués dans un matériau qui résiste à la chaleur (os, chitine).

La cave

Normalement le royaume des lézabitures, la cave sert aussi à stocker les aliments qui doivent rester au frais au cas où la maison ne possèderait pas de frigo. Cette pièce n'est pas éclairée, on y accède par une trappe (équipée d'un échelle en bois) qui s'ouvre dans le sol de la cuisine.

Les chambres

Les chambres, dont le nombre varie en fonction des personnes habitant la maison, sont souvent situées au premier étage. Le sol est en parquet tapissé de peaux ou de fourrures (pour les plus douillets). Les lits sont aussi couverts de peaux et de fourrures diverses qui remplacent les draps et les couvertures. Les propriétaires vraiment riches peuvent faire fabriquer des draps en ailes de phalène.

Le gardien du logis

Un type d'artisan est souvent rencontré dans les grandes bâtisses : le gardien du logis. Il est en symbiose avec tous les animaux de la maison et veille ainsi à la bonne tenue du bâtiment en s'aidant éventuellement d'un castomasson ou d'un fluff balayeur. Par sa présence même il prévient d'éventuelles intrusions puisqu'il reçoit et centralise toutes les réactions des animaux de la maison. Bien que serviteur, il est souvent considéré comme un membre à part entière de la famille. Il est réellement l'esprit de la maison.

Nourriture et paix intérieure

Dans Animonde, seules quelques castes peuvent se permettre de tuer des animaux sans utiliser le talent « mort sans douleur ». Les autres doivent passer par un artisan, ou acheter des objets tout faits. Le même problème se pose pour la nourriture. Quand des personnages se retrouvent sans nourriture ni réserves en pleine nature, il leur faut souvent tuer des animaux sans utiliser la compétence nécessaire. Ils subissent alors les effets suivants, en fonction de leur caste :

— L'aventurier, le gardien, le chasseur : de part leur nature errante, ils peuvent consommer des animaux tués normalement mais sans gourmandise ou goinfrerie. Tout animal tué et mangé alors que la survie du personnage n'est pas en cause provoque une perte de 1d6pi (en plus de la mort elle-même).

— Le noble, le troubadour, le marchand, l'artisan : tout animal tué normalement et mangé cause une perte de 2d6pi (en plus de la mort de la créature).

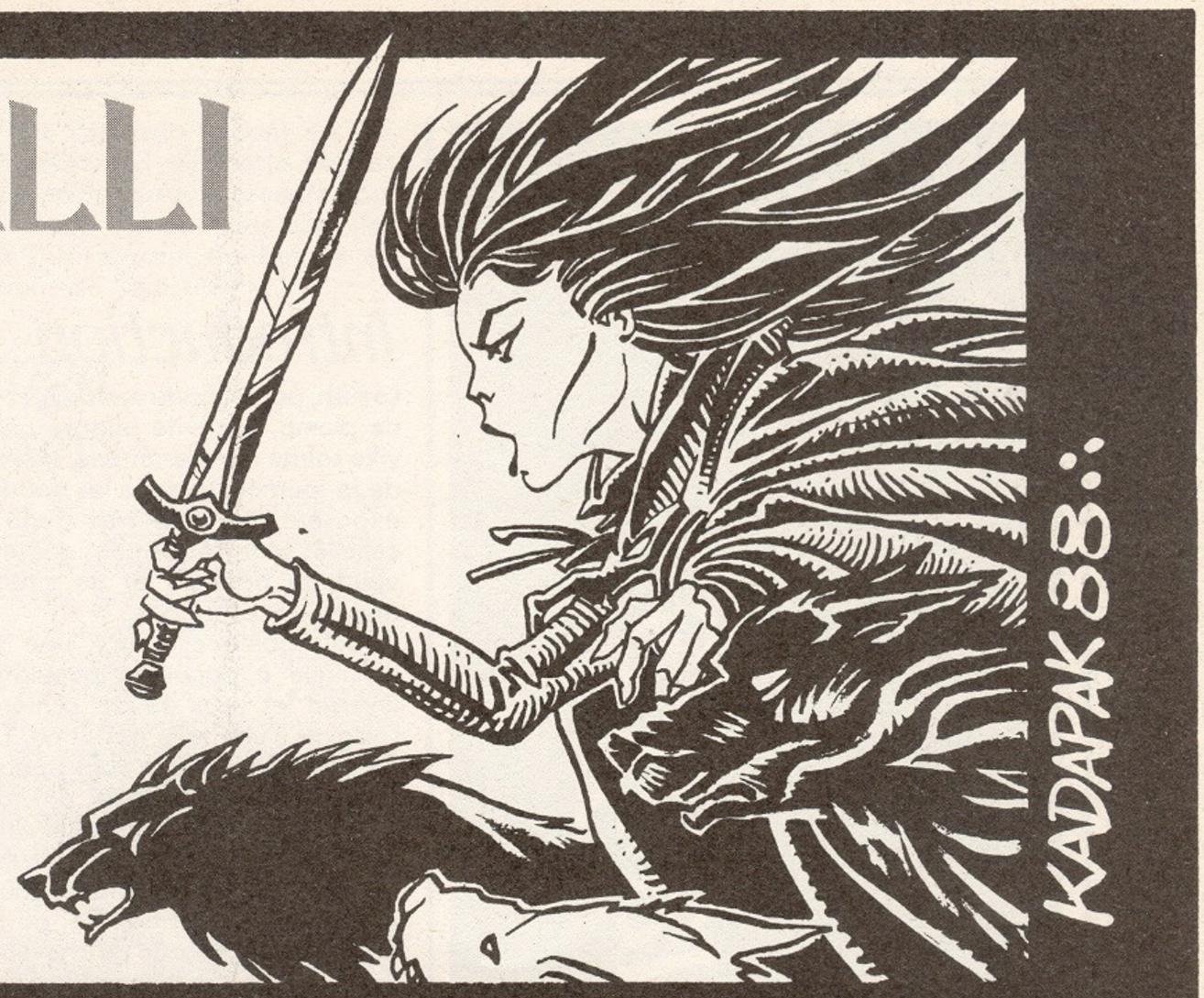
— Le soldat, le chevalier : tout animal tué normalement et mangé cause une perte de 1d6pi (en plus de la mort).

Bien sûr, la solution de facilité est de consommer des fruits et des baies diverses ainsi que d'acheter de la viande ou du poisson fumé et/ou salé. Il existe aussi un animal qui, transformant les plantes qu'il dévore en un suc particulièrement nutritif peut sustenter un être humain pendant de nombreux jours : il s'agit du fastburg.

suite page 68

CASUS BELLI

Aventures

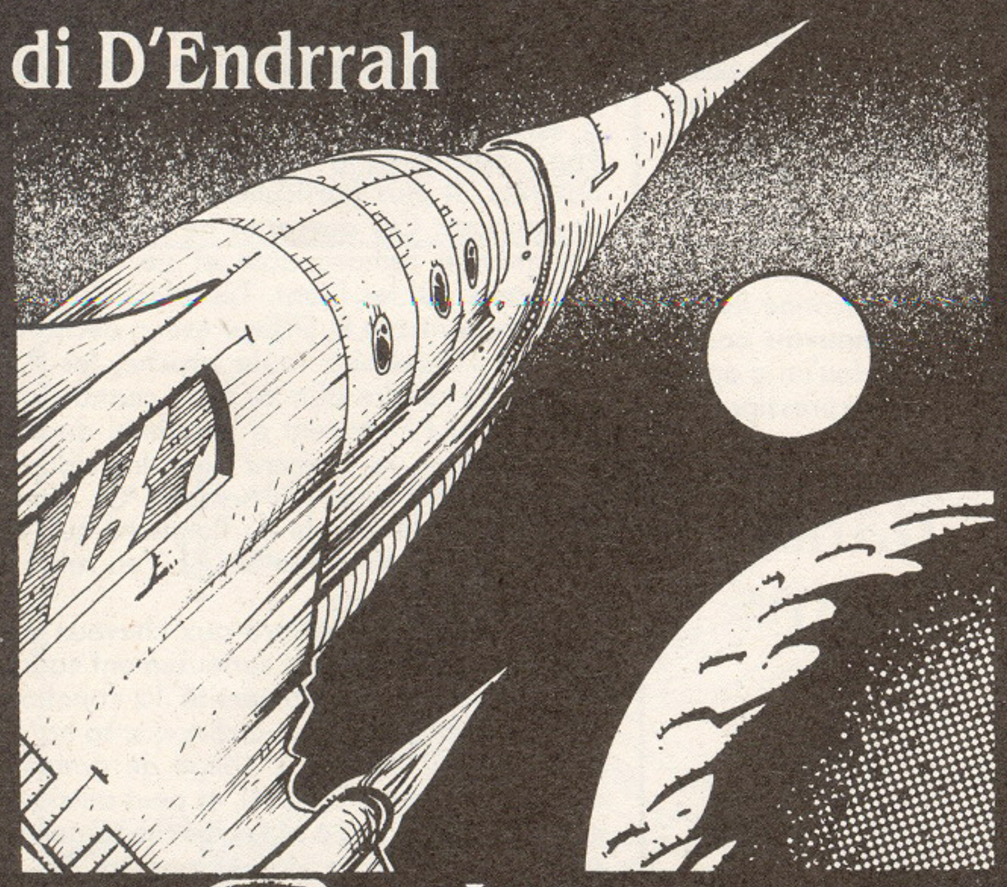


Le dernier chant

pour J.R.T.M.

pour L'Appel de Cthulhu

La terza Bocca di D'Endrrah



Le Maître des Nuages

pour AD&D

La peau

pour RuneQuest

CB 46

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.

UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

Le Maître des Nuages

Les mystères de Laelith

Ce scénario s'adresse à un groupe de joueurs de niveau 6 environ. Il demande une bonne dose de doigté pour être mené à bon terme. Il est utile de posséder le Manuel des Monstres, ainsi que le n°35 de Casus Belli, où la ville de Laelith est décrite.

Introduction

Laelith, par un beau mois d'été. Malgré un soleil de plomb, l'activité intense qui règne dans la ville sainte ne ralentit pas. Même au plus chaud de la journée, lorsque les doudilains paresseux exposent leurs ventres dodus au soleil, les échelles sont fréquentées par un incessant va et vient de flâneurs et de citadins vaquant à diverses occupations.

Depuis quelques jours, une sorte de fièvre mystique a gagné la population. Quiconque lèverait les yeux au ciel comprendrait aussitôt l'origine d'une telle agitation. Dans le ciel bleu de l'été, des nuages sont apparus et, s'assemblant comme par magie, ont formé un portrait de taille impressionnante (il est visible de chaque Terrasse). C'est le portrait d'une jeune femme aux yeux en amande, aux lèvres à la fois sensuelles et gourmandes, au fin visage encadré par une cascade de cheveux fous. Il émane de ce visage une indéniable expression d'amour et de tendresse. Lorsque le soleil se couche, le portrait resplendit une dernière fois, comme nimbé d'une aura dorée, puis s'estompe dans l'obscurité. A l'aube suivante, il est à nouveau là. Tout d'abord paniquée, la population de Laelith a fini par se rassurer : pourquoi une apparition aussi charmante serait-elle animée de mauvaises intentions ? Mais le pouvoir central est loin de considérer les choses d'un aussi bon oeil. Inquiet devant la démonstration d'une telle magie, le Roi Dieu a convoqué les Grands Prêtres des Temples de la cité, mais ceux-ci ont dû lui avouer leur impuissance. Même un sortilège de *Contrôle du climat* n'est pas parvenu à altérer l'image. Irrité, le Roi Dieu a ordonné une enquête. De son côté, Mitrias soupçonne fortement Valdenath de mijoter un mauvais coup. Cependant, dans le Cloaque, quelqu'un a également appris la nouvelle, et son expression est soudain devenue songeuse...

Enquête dans la Ville Sainte

La Mission

Les PJ sont également témoins du phénomène prodigieux. Deux jours environ après le début des évènements, ils sont contactés par un marchand demi-elfe nommé Malthor, dont l'hôtel particulier se situe en bordure de la Terrasse de la Prospérité, pas très loin de l'échelle du Pont des Morts (G9[a]). Malthor apparaît comme un individu passablement fébrile, en proie à un grand trouble intérieur. D'un ton sec, il propose aux PJ d'enquêter sur l'étrange visage : *« Je veux que vous retrouviez la personne qui est à l'origine de cette sorcellerie, et ce dans les plus brefs délais. Il y a beaucoup d'or à gagner si vous réussissez. Venez me faire un rapport tous les soirs ou dès que vous aurez localisé la personne que je recherche. »*

Malthor refuse d'en dire davantage (notamment ce qui le pousse à entreprendre cette enquête) mais jettera sur la table une bourse de 100 PO : *« Pour vos premiers frais ».*

S'ils acceptent ce travail, les PJ vont pouvoir enquêter dans différentes directions.

● **Auprès des autorités religieuses.** Interrogés au sujet du Visage, les clercs de la cité se montrent d'une grande prudence. Ils habillent leurs phrases de références théologiques obscures, qui ont pour but d'égarer le profane. En fait, ils attendent d'en apprendre davantage avant de se prononcer d'une manière définitive. Seule exception à cette règle : les prêtres du temple du Crâne. Pour eux, *« il s'agit du visage d'un Démon venu tenter les mortels. Il faut éviter de le regarder, car il inspire des pensées impures ! ».*

● **La place des Savants.** Si les PJ se rendent sur la Terrasse du Nuage, lieu de rencontre des érudits de la ville, ils remarqueront qu'une agitation inhabituelle y règne. A proximité de la Bibliothèque Matérialiste Universelle, un vaste espace a été dégagé, et d'étranges instruments y ont été dressés. C'est ici que se retrouvent nombre d'érudits, de savants et de charlatans, qui prétendent communiquer avec le Visage. Citons au passage Oufram le Borgne, dont les Lorgnons Magiques (vendus 10 PO pièce) permettent à une Personne Juste de lire sur les lèvres du Visage, ainsi que l'appareil à lancer des signaux lumineux d'Orguen « Le Fou ». Sont également présents des moines de Saint Capil, qui tentent depuis deux jours de compter les cheveux de l'apparition afin de connaître le Nombre Sacré, des télépathes, des marchands, des illuminés, des voleurs...

N'hésitez pas à en rajouter dans la description de cette place qui, depuis quelques jours, est devenue l'un des endroits « en vogue » de la ville. Si vous le souhaitez, il est possible d'utiliser cette manifestation extraordinaire pour induire les PJ sur une fausse piste. Les charlatans astucieux ne manquent pas !

● **Visite à la Bibliothèque Matérialiste.** Dans la rubrique « Etude des phénomènes aériens » (sous-section astronomie), les PJ pourront découvrir qu'un dénommé Bolfram Siffleur a écrit une demi-douzaine d'ouvrages assez épais consacrés à l'étude des phénomènes naturels, et plus particulièrement la formation des nuages. Ces ouvrages ne recèlent aucune information remarquable et ne rendent pas fous ceux qui les lisent. Toutefois, l'un d'entre eux précisant que B. Siffleur est un déchargé de cours à l'Université toute proche, les PJ devraient s'y rendre afin de faire connaissance.

Lorsque les PJ arrivent à proximité du bureau de B. Siffleur, ils croisent deux individus d'aspect inquiétant qui en sortent. Ce sont des assassins de la Guilde du Poignard qui, ayant suivi la même piste que les PJ, s'en retournent faire leur rapport.

B. Siffleur est un vieillard aux cheveux et aux yeux gris, mais au teint curieusement cadavérique. Il occupe à l'Université la fonction de déchargé de cours (c'est-à-dire que sa notoriété est telle qu'il n'est plus obligé de donner des cours pour être rémunéré), et peut ainsi consacrer tout son temps à la Recherche. Quelles que soient les questions posées par les PJ, ils ne pourront rien tirer de lui, si ce n'est l'assurance qu'il n'a aucun avis mais que *« tout cela n'est sans doute pas bien grave et en fait sans grand intérêt ».* Arrangez-vous pour que B. Siffleur s'enferre dans ses déclarations et se contredise plusieurs fois. Dépeignez-le comme un individu tendu, traqué, bref comme un suspect en puissance. Un tel comportement devrait inciter les PJ à surveiller ses agissements.

Meurtre au clair de lune

Filature nocturne

La nuit est tombée depuis une heure environ et le Visage s'est estompé dans l'obscurité lorsque B. Siffleur quitte l'Université, enveloppé dans un manteau noir dont il a relevé le col. Rasant les murs, il se dirige vers la Faille, traverse le Pont des Morts et se dirige vers le sud de la ville. Arrivé à proximité des Jardins du Belvédère (C10), sa démarche devient prudente, et c'est avec circonspection qu'il s'approche d'un banc de pierre. Il se débarrasse alors de son manteau et se tient immobile sous la clarté argentée de la lune. Après quelques minutes, une silhouette masquée sort de l'ombre des arbres et s'avance

[a] Se reporter au plan de Laelith, dans CB n°35.

lentement vers lui. B. Siffleur soulève le masque du nouvel arrivant (est-ce un homme, une femme ?), le dévisage, puis l'étreint d'un geste gauche. Le prenant familèrement par le bras, il l'invite à faire quelques pas le long du parapet, d'où la vue sur la cité endormie est remarquable. Même s'ils tendent l'oreille, les PJ ne pourront saisir, au mieux, que quelques bribes de phrases, que le vent capricieux déforme et emporte aux quatre coins de la ville sainte...

Le guet-apens

Soudain, une flèche fend l'air en sifflant et vient se planter dans le dos du vieux maître qui titube et s'effondre en agitant désespérément les bras. Au même instant, des formes sombres surgissent des massifs proches et se ruent en direction de l'inconnu qui a juste le temps de saisir sa dague avant d'engager un combat apparement désespéré. Pour les PJ, c'est l'occasion ou jamais d'intervenir ! L'inconnu est aux prises avec 6 assassins, recrutés pour l'occasion par l'Empereur Démon Trevelian (voir CB 35-38). Ils ont pour instruction de s'emparer de leur victime vivante et cherchent à la désarmer.

6 assassins : N2 PV12 CA7 D1-6 (épée courte).

Deux autres assassins sont restés dissimulés dans les fourrés, prêts à intervenir au cas où les choses tourneraient mal...
Malgré leur vaillance, les PJ semblent arriver trop tard. En effet, à peine ont-ils mis leurs adversaires en fuite que l'inconnu, voulant éviter une attaque du dernier assassin, fait un faux pas et bascule dans le vide, entraînant son assaillant avec lui. Se précipitant au bord du parapet, les PJ assistent alors à un curieux spectacle. Alors que l'assassin hurlant est englouti dans les ténèbres, la silhouette de l'inconnu semble se modifier jusqu'à prendre l'aspect d'un oiseau géant. Etendant ses ailes (les pans de sa cape ?), il descent doucement en direction des Jardins du Dénuement...

Un étrange médaillon

S'ils examinent les lieux, les PJ pourront découvrir un petit objet, tombé près du parapet. Il s'agit d'un médaillon monté sur une chainette, brisée lors du combat. Sur ce médaillon a été peint le portrait d'une jeune femme ressemblant trait pour trait au Visage. Une inscription est gravée au dos : « A Neldor pour la Vie » elle est signée « Lindil » et datée d'une trentaine d'années. Nantis de cet unique indice, les PJ n'auront guère de possibilité d'enquête. S'ils retournent chez Malthor et lui montrent le médaillon, le marchand aura du mal à masquer son émotion. Il enjoindra les PJ à poursuivre leur mission « avec célérité », et remettra 50 PO à chacun. En l'absence d'autre indice, les PJ ont une dernière piste à exploiter. Peut-être une visite dans les Jardins du Dénuement leur apprendra-t-elle quelque chose ?

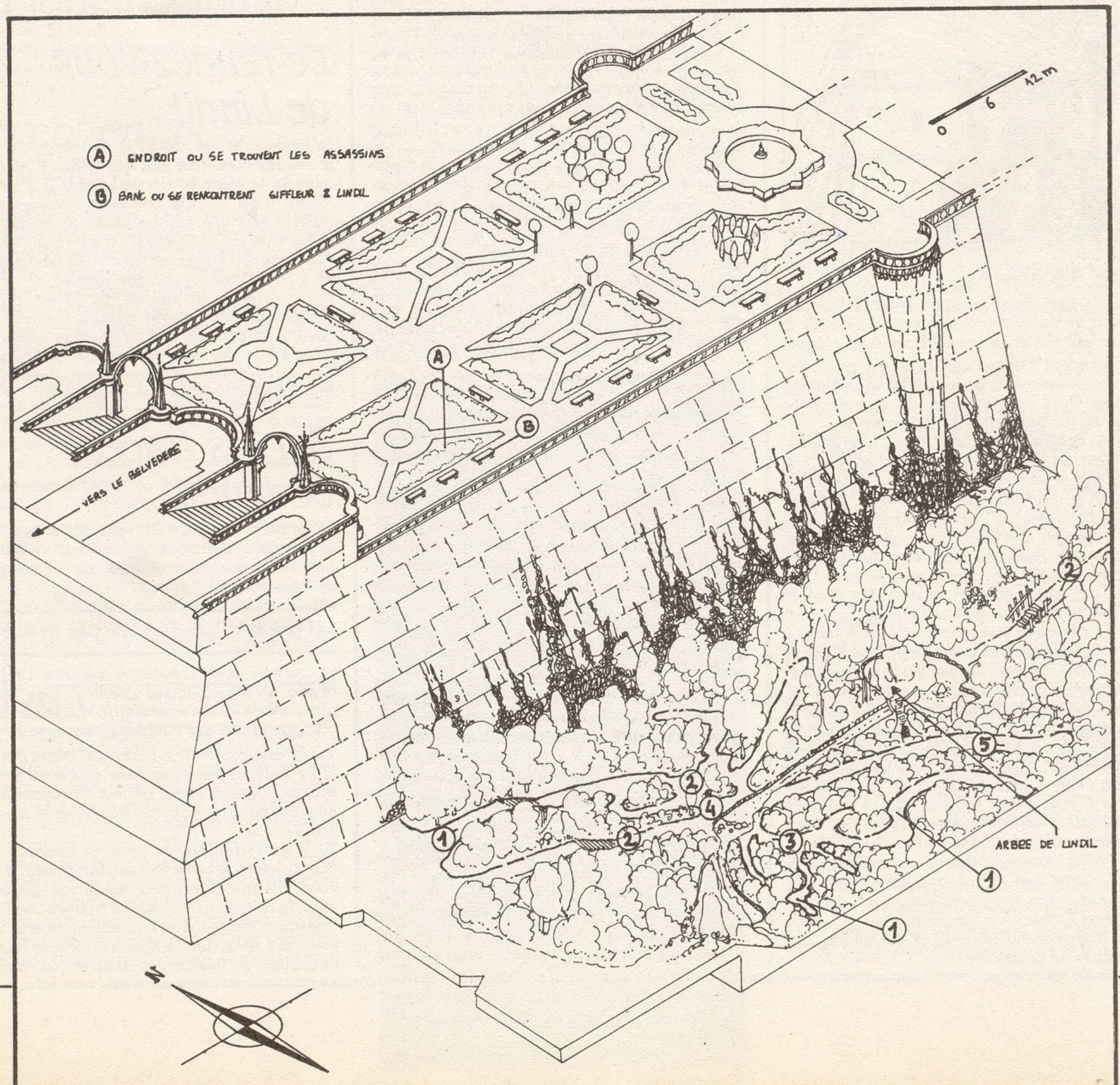
Les Jardins du Dénuement

Situés à proximité du Lazaret, les Jardins du Dénuement couvrent une grande surface. La moitié sud de ces jardins est composée de cabanes en bois où s'entassent les familles les plus défavorisées de la ville. Il est facile de se perdre dans ce dédale de ruelles tortueuses, encombrées d'immondices et de détritus divers. Il n'est guère possible de discuter avec les habitants du lieu. La plupart sont soit farouches, soit prêts à raconter n'importe quoi pour quelques piécettes. Cependant, si les PJ s'y prennent bien (en soignant des malades, ou en sauvant une malheureuse des griffes de brigands par exemple), ils apprendront que la partie nord ouest des jardins n'est pas habitée. On chuchote que des esprits malfaisants s'y dissimuleraient et tendraient des pièges à ceux qui oseraient profaner leur domaine. Or, il se trouve que cette portion est celle qui se trouve pratiquement au pied du Belvédère...
Les PJ peuvent également choisir de se diriger vers cet endroit en pensant y trouver le corps de l'assassin, et peut-être, celui du mystérieux inconnu...

Le domaine de Lindil le druide

Plantes en folie

Soucieux d'éviter les embarras de la ville, Lindil (voir « L'histoire ») a élu domicile près d'un petit étang, dans le tronc creux d'un arbre mort. Les évènements de la veille lui ayant donné à réfléchir, il a transformé son parc en véritable camp retranché. Les PJ vont se trouver confrontés à des pièges naturels particulièrement redoutables, qu'il leur faudra détecter et éviter. Cette partie de l'aventure a pour intérêt de



faire vivre à nos héros une sorte de mini scénario « plein air », et ce au coeur d'une grande ville ! Le MJ ne doit toutefois pas perdre de vue que Lindil n'est pas l'ennemi des PJ. Au contraire, ayant un but indentique, ils sont appelés à coopérer. Le druide s'est réfugié dans la partie la plus touffue des jardins. Quelques sorts d'*Embrouissaillement* l'ont transformée en une véritable jungle, difficilement pénétrable. Bien entendu, les quelques rares sentiers sont piégés...

1. L'accès à ce chemin est défendu par le sortilège *Plantes Strangulatoires de Lindil* (voir plus loin).
2. Un *Piège Sylvestre* se trouve au milieu du sentier.
3. Une trappe profonde de 3m se trouve sur le passage.
4. Cette rivière profonde de 3m part de l'étang avant de s'enfoncer sous un gros rocher. Il existe -apparemment- un gué. Celui-ci est piégé, dans la mesure où le sol se dérobe au milieu du passage (D : 1d3+ risques de noyade !).
5. Il existe à cet endroit une faille profonde de 9m, sur laquelle a été placé un sort de *Forêt Hallucinatoire.*

LINDIL...

Si les PJ font beaucoup de bruit, Lindil les repèrera et les suivra à distance, cherchant à deviner leur but et, le cas échéant, à les piéger. S'ils procèdent habilement, il ne les entendra que lorsqu'ils seront à proximité de sa demeure. Il n'aura alors que le temps de se métamorphoser en moineau afin de les observer.
L'abri du druide ne contient rien d'intéressant, si ce n'est un bâton +1, un bouclier +2. Un coffre en fer est enterré un peu à l'écart. Il contient le Mirlorë (voir plus loin). Face à l'étang, se dresse un autel recouvert d'incsriptions magiques et d'objets étranges. Au centre de l'autel, des fibres de coton sont disposées et ce, de manière à reproduire grossièrement les traits d'un visage humain. A n'en pas douter, cette magie est à l'origine du Visage.
Si les PJ décident étourdiment de détruire cet assemblage (l'autel est protégé par un *Piège à Feu* D : 1d4+7), ils provoqueront la désagrégation progressive du Visage et s'attireront les foudres du druide. S'ils décident d'attendre, Lindil sera amené à réfléchir sur les raisons de leur présence. Il écoutera donc attentivement les paroles échangées entre les PJ et, en fonction de leur contenu, estimera s'il peut se montrer à eux et leur faire confiance, ou non. Il interviendra certainement s'il réalise que les PJ sont ses sauveurs de la veille.
Lindil est un homme barbu, aux yeux d'un bleu intense. Il est âgé de 45 ans environ et fait preuve dans son comportement d'une grande assurance. Il dévoilera son histoire aux PJ (hormis la trouvaille du Mirlorë) et acceptera leur aide s'ils la lui proposent.

Lindil
CA3 (cuir, bouclier +2, dex), PV 42, Druide niveau 7.
Sorts en tête : N1- Enchevêtrement, Passage sans traces, Shillelagh, Langage animal. N2- Charme-Personnes, Soins mineurs, Obscurcissement, Catalepsie. N3- Arbre, Plantes Strangulatoires de Lindil x2. N4- Dissipation de la magie.

Plantes Strangulatoires de Lindil
Niveau : 3
Portée : 16«
Durée : spéciale
Aire d'effet : 3 » diamètre
Composants : V, S, M
Temps d'incantation : 5 segments
Jet de protection : 1/2
Lorsque ce sort est lancé, toutes les plantes se trouvant dans l'aire d'effet se mettent à croître démesurément. Le jeteur de sort peut les contrôler et leur ordonner d'attaquer toute personne ou animal se trouvant à portée. Les dégâts infligés (compression, strangulation) sont de 1D6/round, à moins que la victime ne réussisse son jet de protection. Dans ce cas, son potentiel de déplacement est divisé par 2. Le sort peut être déclanché à retardement. Dans ce cas, il démarre dès que quelqu'un pénètre dans la zone. Il dure alors 4 rounds. Dans le cas contraire, ou si le druide est présent, il dure tant que ce dernier maintient sa concentration. La composante matérielle de ce sort est un haricot séché.

Retour chez Malthor

La rencontre avec Lindil n'ayant pas permis de découvrir une nouvelle piste, les PJ n'ont plus qu'à retourner chez Malthor. Après tout, ils ont élucidé le mystère du Visage et peuvent, à juste titre, réclamer leur récompense. Une surprise les attend sur place : l'hôtel particulier est la proie des flammes, et les habitants du quartier ont fort à faire pour empêcher l'incendie de s'étendre aux maisons voisines. Les PJ n'auront guère de mal à repérer l'un des domestiques de Malthor. Avachi sur une borne proche et indifférent à l'agitation qui l'entoure, il fixe la maison en feu d'un air hagard. Si les PJ le prennent à l'écart et le réconfortent, ils pourront apprendre ce qui s'est passé.
« Des hommes vêtus de noir se sont introduits par les toits et ont pillé la maison, à la recherche de ma maîtresse. Mon maître Malthor, qui cherchait à les repousser avec sa hallebarde de parade, a été sauvagement assassiné. Une fois ma maîtresse capturée, ils l'ont emportée et leur chef m'a fait venir devant lui. Bientôt quelqu'un viendra s'enquérir de la femme, qu'il m'a dit, alors tu lui donneras çà ! et il m'a donné une lettre. Mais moi, je ne sais pas à qui la remettre ! » Le serviteur fondant en larmes, les PJ pourront lui poser des questions. Ils apprendront ainsi -s'ils ne le savent déjà- que sa maîtresse ressemble trait pour trait au Visage et que Malthor l'avait confinée dans sa chambre depuis plusieurs jours. Pour peu qu'ils insistent, les PJ pourront obtenir du serviteur qu'il leur confie la lettre. Elle ne porte aucune adresse et est rédigée en ces termes :

« Cher Monsieur,
Navré d'avoir dû mettre la main sur votre bien-aimée, mais mes hommes se sont montrés particulièrement maladroits l'autre soir. Je vous propose d'échanger l'objet que vous savez (et que vous détenez), contre la jeune femme. Je vous propose de procéder à l'échange demain soir, à l'endroit où l'échelle Monte-en-Ciel rejoint le Pont des Morts. Mes hommes vous y attendront peu après la tombée de la nuit. Ils vous mèneront jusqu'à moi.
P.S. Venez sans arme et l'esprit vide de toute magie, sinon votre bien-aimée en pâtira ! »

Mis au courant, Lindil décidera aussitôt de se rendre au rendez-vous, et ce quels que soient les arguments avancés par les PJ. L'amour rend aveugle, comme chacun sait, et il refusera même de se faire escorter. En fait, Lindil a peur qu'une intervention « musclée » des PJ ne provoque la mort de Neldor. Toutefois, si les PJ lui prouvent qu'ils sont capables de se mouvoir discrètement, il acceptera qu'ils le suivent à distance et interviennent si les choses tournent mal.

Mirlorë
Créé par Hush-Ma-Phatet, Dieu des Elementaux concordants, le Mirlorë a l'apparence d'un gros diamant (d'une valeur de 60.000 PO). Il s'agit d'une semi-relique, que seules les personnes d'alignement neutre total peuvent utiliser sans dommages. Il permet avant tout de contrôler les forces élémentaires. Ces pouvoirs mineurs sont : déplacer des nuages, moduler un cours d'eau, rendre la terre plus friable, doser la force d'un feu, contrôler totalement un élémental.
Son pouvoir majeur permet de séparer un être vivant (à 3 m de distance) en ses quatres composantes : eau, feu, terre et air. Ce qui le tue généralement.
Pour un personnage d'alignement neutre pur, les pouvoirs mineurs sont automatiques, jusqu'à concurrence de 12 utilisations par 24 heures. Le pouvoir majeur consomme soit la moitié des niveaux possédés, soit quatre niveaux (on applique la perte maximale).
Pour un personnage d'un autre alignement, les pouvoirs mineurs sont utilisables à la même fréquence, mais consomment un niveau à chaque fois. Le pouvoir majeur se retourne contre l'utilisateur.
(d'après Fwouinn le Parcheminé)

Sauver Neldor !

Le rendez-vous de Lindil

Le lendemain soir, Lindil se met en route pour le rendez-vous fixé par Trevelian. Il emporte avec lui le Mirlorë. Un peu avant le Pont des Morts, il est accosté par deux hommes qui le guident vers une maison située en bordure de la Terrasse du Châtiment. Ce sont deux gardes à la solde de l'Empereur Démon. Ils sont chargés de guider Lindil jusqu'à son repaire.
Une fois dans la maison, Lindil est pris en charge par deux autres gardes. Emmené à la cave, il est conduit, par un passage souterrain, jusqu'à l'un des repaires secrets de Trevelian. Les deux hommes qui l'ont accostés retournent faire le guet près de la maison.

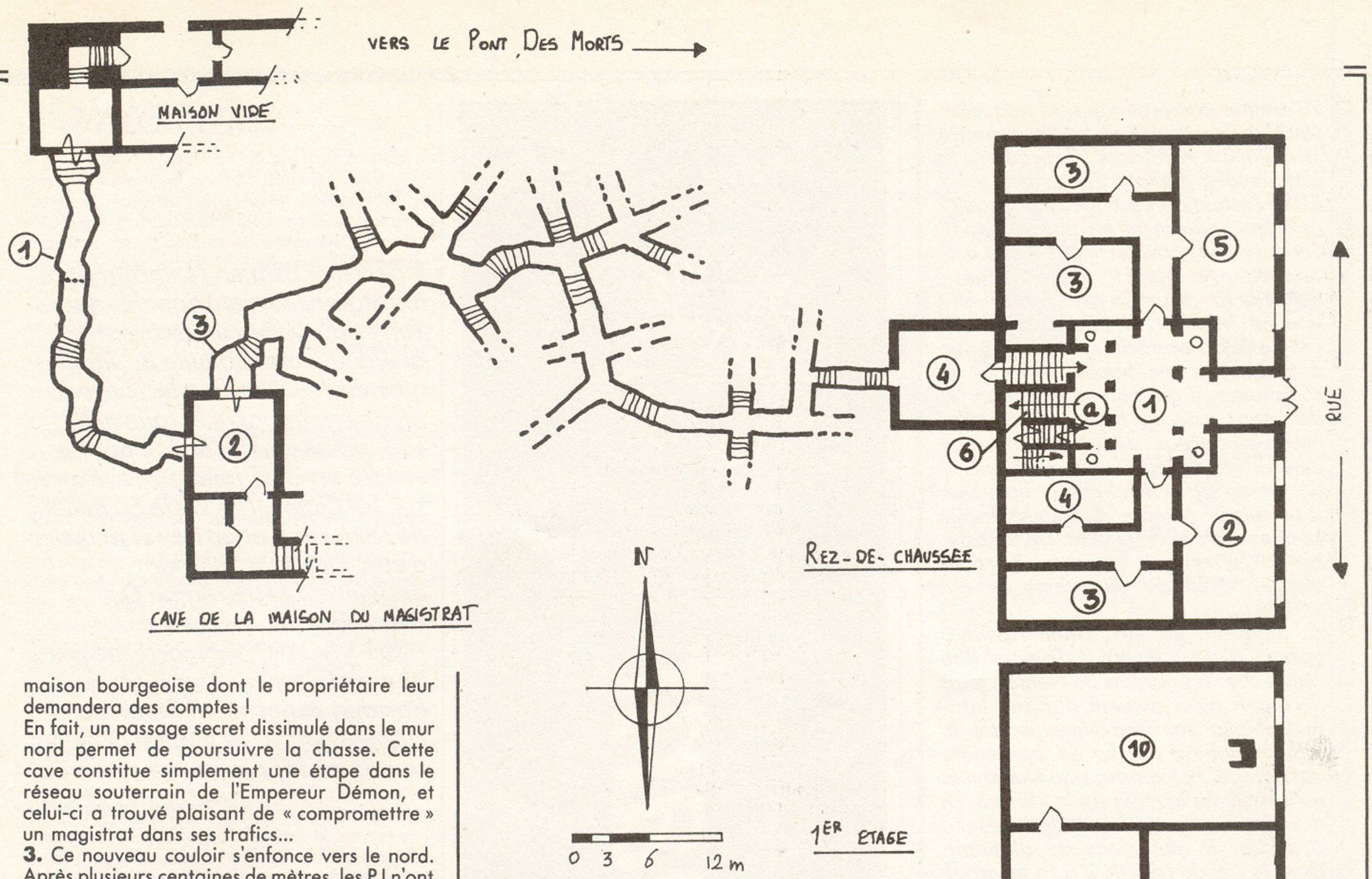
Sur les traces de Lindil

En premier lieu, les PJ vont donc devoir se débarrasser des deux gardes qui veillent au dehors. Ceux-ci sont vigilants car ils craignent un coup fourré.

Les gardes : (guerriers N5) CA5 PV40 D1-8.

La maison dans laquelle a pénétré Lindil se révèle être totalement déserte. Une fouille attentive de la cave permettra de découvrir un passage secret qui s'enfonce vers le sud.

1. Un long couloir non éclairé, et barré par une grille cadenassée, se termine en cul de sac. En fait, un passage secret permet d'accéder à une nouvelle cave, remplie de bouteilles et d'objets usagés.
2. Si les PJ fouillent la cave, ils remarqueront une luciole qui brille faiblement contre le mur nord. Il s'agit d'un indice laissé par Lindil. En effet, la cave dans laquelle se trouvent les PJ est celle de la maison d'un honnête magistrat de la ville. S'ils se laissent emporter par leur fougue, ils risquent de faire irruption dans une coquette



CAVE DE LA MAISON DU MAGISTRAT

maison bourgeoise dont le propriétaire leur demandera des comptes !
En fait, un passage secret dissimulé dans le mur nord permet de poursuivre la chasse. Cette cave constitue simplement une étape dans le réseau souterrain de l'Empereur Démon, et celui-ci a trouvé plaisant de « compromettre » un magistrat dans ses trafics...

3. Ce nouveau couloir s'enfonce vers le nord. Après plusieurs centaines de mètres, les PJ n'ont plus aucun doute à avoir : ils se trouvent sous la Terrasse du Châtiment, dans le Cloaque !

4. Dans cette pièce se trouvent les deux gardes qui ont escorté Lindil tout le long du chemin. Ils ont les mêmes caractéristiques que ceux qui veillent au dehors.
Un escalier permet d'accéder au rez-de-chaussée d'une étrange maison...

Réception chez Trevelian

1. Les escaliers montés, les PJ débouchent dans une pièce carrée, éclairée par quatre braseros. Une statue représentant un homme de belle prestance, mais de petite taille (il s'agit de Trevelian), en occupe le centre.

2. Cette pièce contient des oeuvres d'art entassées pêle-mêle. Certainement le produit de quelques cambriolages...

3. Vide.

4. Cette pièce est fermée à clé. Elle contient le fantôme d'une personne qui fut jadis assassinée. Par un juste retour des choses, il désire quiconque y pénètre :

Le fantôme (Ame en Peine, Wraith) : CA4 DV5+3 D1-6+S PV46.

---

5. Dans cette pièce se trouvent une quinzaine de goules, chargées de veiller sur la maison lorsque Trevelian est absent. Elles y sont confinées sur ordre, mais n'hésiteront pas à passer outre si elles perçoivent des bruits « étranges » (cliquetis d'armes, PJ fracassant une porte, etc...).

Goules AC6 PV10 DV2 D1-3/1-3/1-6.

---

6. L'escalier qui monte au pemier étage est piégé. Dès qu'un PJ pose les pieds sur une des marches du milieu, celui-ci s'embrasse comme sous l'effet d'une boule de feu (D : 10d8). Si les PJ font attention, ils remarqueront qu'un pétale de rose gît sur le sol, contre le mur a). C'est une nouvelle indication de Lindil. En fait, ce mur pivote et permet de monter jusqu'au palier en évitant de déclencher le piège.

7. Dans cette pièce se trouvent deux gardes. Leur consigne est de veiller à ce que personne ne puisse accéder à la chambre (8) sans l'accord de leur maître. Ils seront sur leur garde si les PJ ont signalé leur arrivée par le déclanchement du piège « 6 » ou un combat prolongé contre les goules.

8. Neldor est là, prostrée car le choc consécutif au meurtre de Malthor lui a fait recouvrer la mémoire. Elle est déchirée par un terrible dilemne, car elle a conscience d'avoir trahi son serment vis à vis de Lindil. Son dégoût de la vie est tel qu'elle n'est pas loin de vouloir se donner la mort.

9. La chambre de Trevelian. Mis à part le traditionnel cercueil à baldaquin capitonné de velours rose, elle contient plusieurs objets d'art de grande valeur, un autographe placé sous une cloche de verre et signé de la main d'un certain Stradh Von Zarovitch, ainsi qu'un tableau représentant le Roi Dieu faisant sa soumission à Trevelian. Un coffre secret est scellé dans le mur, derrière ce tableau. Il renferme une bourse de 1000 PP, un anneau de Libre Action, des gantelets de dextérité, une belle dague +3 et quelques parchemins magiques.

10. C'est une salle de bal où une trentaine de fantômes à l'apparence d'humains semi-éthérés dansent au son de la musique d'un orchestre tout aussi fantômatique. Trevelian se tient au bout de la pièce. Installé sur un trône magnifique, il discute avec Lindil. Celui-ci, entouré par 6 guerriers armés d'épées +2, soutient crânement le regard du vampire. Trevelian s'amuse avec lui comme un chat avec une souris. Il est bien décidé à tuer le druide une fois qu'il aura percé le secret du fonctionnement du Mirlorë. Bien entendu, si l'arrivée des PJ a été signalée par un important vacarme (combat contre les goules ou pièges 6), Trevelian aura envoyé ses gardes les attendre et neutralisé Lindil. Si les PJ réussissent à progresser discrètement, ils auront simplement à affronter les gardes (les fantômes sont inoffensifs) et, bien sûr, Trevelian. Si les choses tournent mal pour ce dernier, il s'enfuira par l'une des fenêtres et s'envolera sous forme de chauve-souris.

Trevelian : CA1 DV9 (66 pts de vie) D5-10.

Le vampire vaincu, Lindil se lancera à la recherche de Neldor. A vous de choisir la fin qui vous convient. Les deux amoureux peuvent se reconnaître et tomber dans les bras l'un de l'autre, Neldor peut s'être suicidée dans sa chambre, ou alors se jeter sur Lindil avec un poignard en le prenant pour un geôlier.

Si vos PJ ont perdu beaucoup de temps (en saccageant la maison du magistrat, par exemple), vous pouvez également les frustrer de la victoire en les faisant arriver trop tard. Dans ce cas, ils découvriront simplement les corps de Lindil et de Neldor, morts à quelques mètres l'un de l'autre...

Conclusion

Si vos PJ sont parvenus à mettre en fuite Trevelian, ils se seront fait un ami précieux en la personne de Lindil, et peut-être aussi de Neldor. Mais n'oubliez pas que s'ils décident ne pas rentrer par le même chemin, ils pénètreront forcément dans le labyrinthe sinieux des rues de la Terrasse du Châtiment, là où tout peut arriver...

L'histoire

Il était une fois un jeune homme nommé Lindil, qui étudiait les sciences de la nature à l'Université Matérialiste. Son maître était B. Siffleur. Lindil était amoureux d'une autre étudiante, nommée Neldor. Mais la famille de la jeune fille s'opposant à leur union, l'avenir paraissait sans espoir. C'est alors que Lindil entendit parler du Mirlorë. Persuadé que, s'il revenait à Laelith avec un tel objet, les parents de Neldor ne pourraient plus lui refuser sa main, il décida de se lancer dans cette quête. Les deux amoureux se quittèrent en se jurant fidélité.

20 années passèrent, durant lesquelles Lindil devint druide et finit par mettre la main sur le Mirlorë. Cependant, la fortune des parents de Neldor avait attiré l'attention de brigands qui pillèrent leur maison et les assassinèrent. Soumise à d'horribles traitements puis abandonnée, Neldor devint amnésique. Elle fut recueillie par un demi-elfe nommé Malthor. Il l'entoura de ses soins et elle s'accrocha à lui comme une naufragée à une bouée. A force de sollicitudes, il gagna son affection. Ils devinrent mari et femme. Naturellement amoureux d'elle, et soucieux d'éviter les désagréments inhérents à une union entre demi-elfe et humaine, il lui faisait prendre discrètement des potions de rajeunissement. De la sorte, Neldor paraissait avoir toujours 20 ans, et vieillissait au rythme de son époux.

Au bout de 20 ans, Lindil revint à Laelith, le coeur embrasé d'amour. Il se rendit chez les parents de Neldor, mais découvrit qu'ils avaient disparu. Intrigué, il alla voir son vieux maître B. Siffleur qui ne put lui en apprendre davantage. Par contre, Lindil lui révéla qu'il avait mis la main sur le Mirlorë. En désespoir de cause, le druide se résolut à utiliser la puissance du diamant. Dans le ciel de Laelith, il créa le visage de Neldor et résolut de l'attendre tous les soirs à l'endroit où ils se retrouvaient habituellement : les jardins du Belvédère. De la sorte, Neldor apprendrait son retour et viendrait le rejoindre.

Découvrant le Visage, Malthor comprit que son épouse était mêlée à un évènement de grande ampleur. Désireux de protéger son amour, il demanda à Neldor de garder la chambre quelques jours et embaucha un groupe d'aventuriers afin de tirer cette affaire au clair. Cependant, l'Empereur Démon, intrigué par la manifestation d'une telle magie, décida de faire un enquête avec l'aide de quelques alliés du temple du Crâne. Quelques sortilèges de Divination et de Communion lui révélèrent l'adresse de Neldor, mais il ne put rien apprendre de plus. Cependant, la lecture d'antiques grimoires lui apprit que le prodige était l'un des pouvoirs d'une sorte de relique, un diamant gros comme le poing appelé Mirlorë. Persuadé que l'objet se trouvait bien à Laelith, il utilisa sa boule de cristal afin de le localiser. Il découvrit alors Lindil et le suivit dans ses déplacements. C'est ainsi qu'il nota ses fréquentes haltes au Belvédère et sa visite à B. Siffleur. Intrigué, il envoya des hommes interroger le vieux maître. Un sort de Charme-Personne rendit celui-ci très coopératif. Trevelian prit ainsi connaissance du lien unissant Lindil et Neldor. Mais B. Siffleur, inquiet après la venue des PJ alla retrouver son disciple afin de le mettre en garde. L'attaque ayant raté, Trevelian fit enlever Neldor afin de l'utiliser comme monnaie d'échange.

scénario
Denis Beck
illustration
Cyril Flautat
plan
Stéphane Truffert

UN SCENARIO pour JRTM CASUS BELLI

Le Chant Dernier

Cette aventure peut être entreprise par une équipe de personnages de niveau 4/6.

« Beren et Luthien revinrent dans les régions septentrionales des Terres du Milieu et vécurent quelque temps comme de simples mortels (...). Ils s'en allèrent seuls et, ne craignant ni la faim ni la soif, passèrent le Gelion pour se rendre en Ossiriand où ils vécurent sur Tol Galen, l'île verte au milieu de l'Adurant, et on ne sut plus rien d'eux. Plus tard, les Eldar appelèrent cette région Dor Firn-i-Guinar, le Pays des Mort-Vivants. Nul mortel ne parla plus jamais avec Beren, fils de Barahir, et nul ne vit Beren ou Luthien quitter ce monde ni ne put savoir où reposaient leurs corps. »

J.R.R. Tolkien. Le Silmarillion

Autrefois...

Quand Luthien et Beren choisirent de quitter Endor et de partir vers ce lieu étrange qu'Illuvatar destina aux hommes après leur mort, ils s'étendirent sur le sol d'une petite caverne où jaillissait un source tumultueuse. Main dans la main, ils fermèrent leurs yeux. Beren portait Angrist à son côté, le poignard merveilleux avec lequel il ota l'un des Silmarils de la couronne de fer de Melkor, et Luthien avait revêtu la robe noire tissée de ses propres cheveux, le Manteau de Nuit qui lui avait permi maintes fois de rejoindre celui qu'elle aimait...

Peu de temps après, les nains des Montagnes Bleues, toujours à la recherche de minéraux précieux et de bois pour leurs forges, s'aventurèrent dans les bois d'Ossiriand et découvrirent la caverne. Ils furent frappés de stupeur devant la beauté du couple qui semblait dormir pour l'éternité. Impressionnés et respectueux, ils décidèrent d'offrir une sépulture à la plus belle des enfants d'Illuvatar et à son époux. Ils sculptèrent les parois de la caverne et, tout comme à Menegroth, façonnèrent des piliers à l'image de hêtres et de chênes. Des rossignols de pierre semblaient chanter dans la forêt pétrifiée, et le torrent jaillissait d'entre les racines d'un chêne gigantesque. Ils ensevelirent côte à côte Luthien et Beren, et placèrent leurs effigies grandeur nature près de la source, sculptées dans un marbre blanc par le plus habile des tailleurs de pierre de Belegost. Fiers de leur ouvrage et soucieux de le mettre en valeur, les nains retirèrent Angrist de la ceinture de Beren et le placèrent dans le fourreau de pierre de la statue. De même, ils habillèrent la représentation de Luthien du somptueux Manteau de Nuit...

Or il advint que ces deux objets, séparés de Luthien et de Beren pour qui ils avaient eu tant de signification et d'importance, retinrent une parcelle de leur âme. Une étincelle de leurs esprits restait encore dans les Terres du Milieu, sans souffrance puisqu'ils n'étaient pas séparés. Tandis que les corps de Luthien et Beren tombaient en poussière, Angrist et le Manteau de Nuit résistaient au temps. Ils étaient ensemble, heureux l'un près de l'autre...

Maintenant...

A la fin du Premier Age, la presque totalité du pays de Beleriand sombra dans les flots, et les terres où tant de batailles se déroulèrent, les forêts que parcourèrent les premiers elfes et les ancêtres des hommes disparurent à jamais. Pourtant, une partie d'Ossiriand, le pays des Sept Rivières, subsista. Cette région se nomme maintenant Harlindon, et se situe aux pieds des Montagnes Bleues, au sud du golfe de la Lune. La caverne où Luthien et Beren trouvèrent refuge existe toujours, et le chant des rossignols résonne près du torrent depuis des milliers d'années.

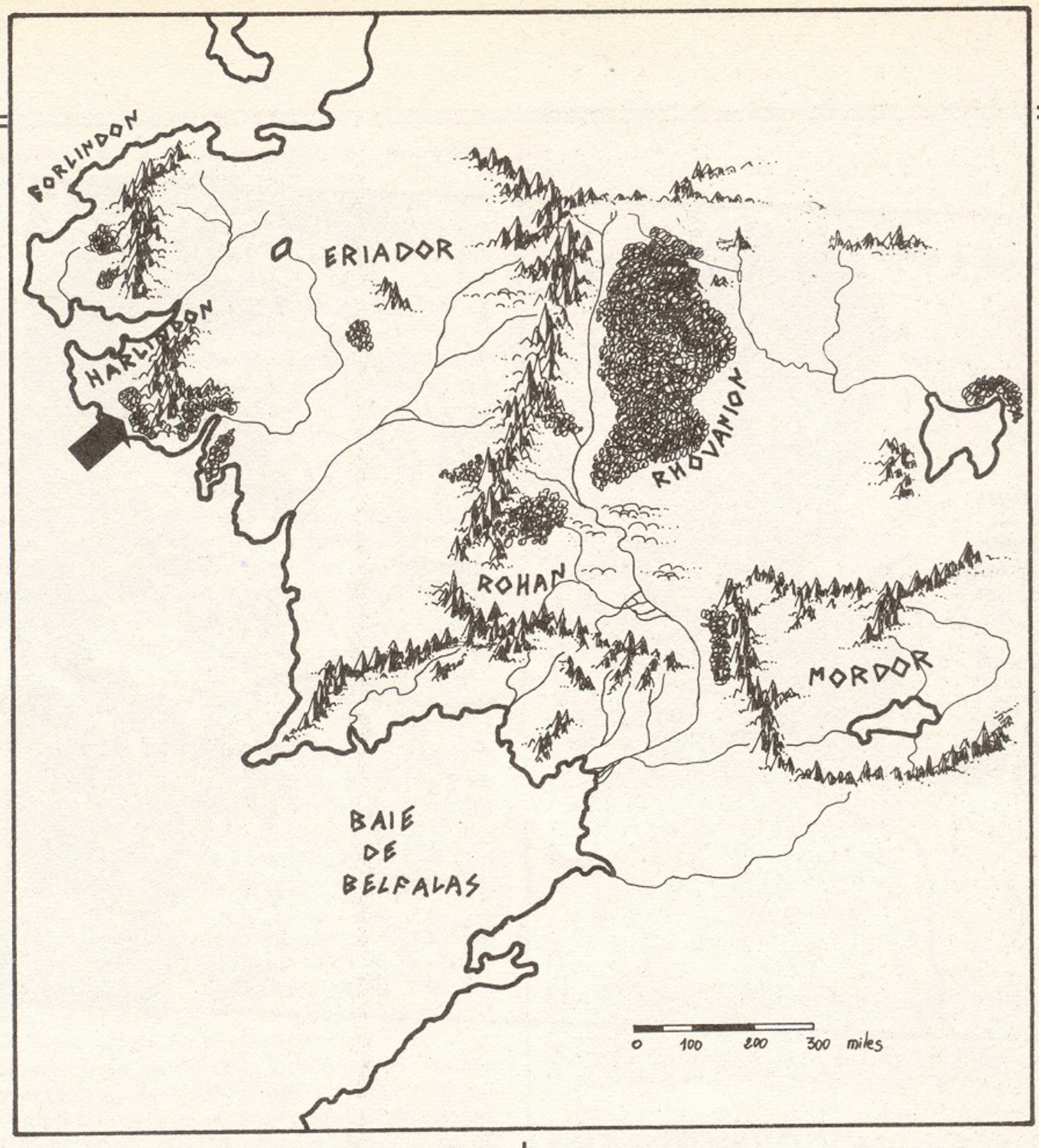
Cependant, des êtres anciens rôdent dans cette vieille forêt des contreforts d'Ered Luin, survivants des premiers âges du monde. Un esprit maléfique s'y terre depuis longtemps, se cachant aux regards des elfes et des hommes, affaibli par le passage du temps... Ainsi, un loup- garou (ou plutôt une « louve-garou »), Gaurwen, compagne du redoutable Drauglin que tua Huan, a élu domicile dans une tour abandonnée en compagnie d'une meute de six loups. Maia de faible puissance, elle a acquis le pouvoir de prendre forme humaine, et a su maîtriser certains sortilèges. Elle ne sort que la nuit, chassant les bêtes sauvages, quelquefois les hommes ou les nains imprudents, conduisant la meute sous la forme d'une gigantesque louve noire ou d'une mince jeune fille aux cheveux d'ébène.

C'est au cours de l'une de ces chasses que Gaurwen découvrit par hasard la caverne de Luthien et de Beren. Fascinée par le manteau couleur de nuit, elle s'en empara, sans remarquer Angrist terni et endommagé par les ans. Depuis, dans le secret de sa tour, elle tente d'asservir le vêtement merveilleux pour l'utiliser à ses propres fins, et pouvoir se glisser à sa guise dans la société des hommes, un gibier de choix.

C'est ainsi que Luthien et Beren furent une nouvelle fois séparés, et le chant de désespoir de la fille de Melian hante les bois. Qui pourra les réunir ?

L'aventure

Cette histoire peut se dérouler à n'importe quelle époque du Troisième Age, et même éventuellement au Quatrième Age. Les personnages des joueurs traversent la région d'Harlindon pour des raisons qui leur sont propres, ou que le Maître de Jeu peut créer. Ils peuvent se rendre en Minhiriath, aller rendre visite aux nains des Montagnes Bleues pour faire du commerce ou voir des amis, etc. Il est préférable qu'ils viennent du nord, mais ils ne sont pas obligés d'emprunter la route signalée sur la carte.



Un soir, lors du bivouac (point sur la carte), un personnage attentif peut percevoir dans les bois les échos d'une voix mélodieuse, chargée d'une immense tristesse. En réussissant un jet de Perception Difficile, il parviendra à identifier une voix féminine, mais ne saisira aucun mot. Le lendemain matin au réveil, tous les voyageurs sont mal à l'aise, restant sur l'impression d'un mauvais rêve.

De temps à autre dans la journée, s'ils ne font pas trop de bruit et surtout s'ils prêtent l'oreille (jet de Perception Difficile), les personnages entendent le chant de l'âme de Luthien. Un jet de Manoeuvre Statique Très Difficile (bonus d'Intuition) leur permet de comprendre qu'ils « ressentent » plus le chant dans leur esprit qu'ils ne l'entendent. Plus les personnages se rapprochent de la caverne où reposent Luthien et Beren, plus le chant leur parvient distinctement (la difficulté du jet de Perception passe de Difficile, à Routine devant l'entrée de la caverne). S'ils tentent de « suivre la voix », ils seront peu à peu dirigés vers la caverne. L'esprit de Luthien espère qu'ils comprendront son message et qu'ils pourront l'aider à retrouver Beren...

Si un personnage obtient un succès total lorsqu'il écoute le chant, il réussit à saisir quelques phrases. Un succès total à l'intérieur de la caverne permet de comprendre les trois strophes dans leur intégralité. Le chant est en Sindarin, de forme archaïque (cette nuance est décelée sur un jet de Sindarin Difficile).

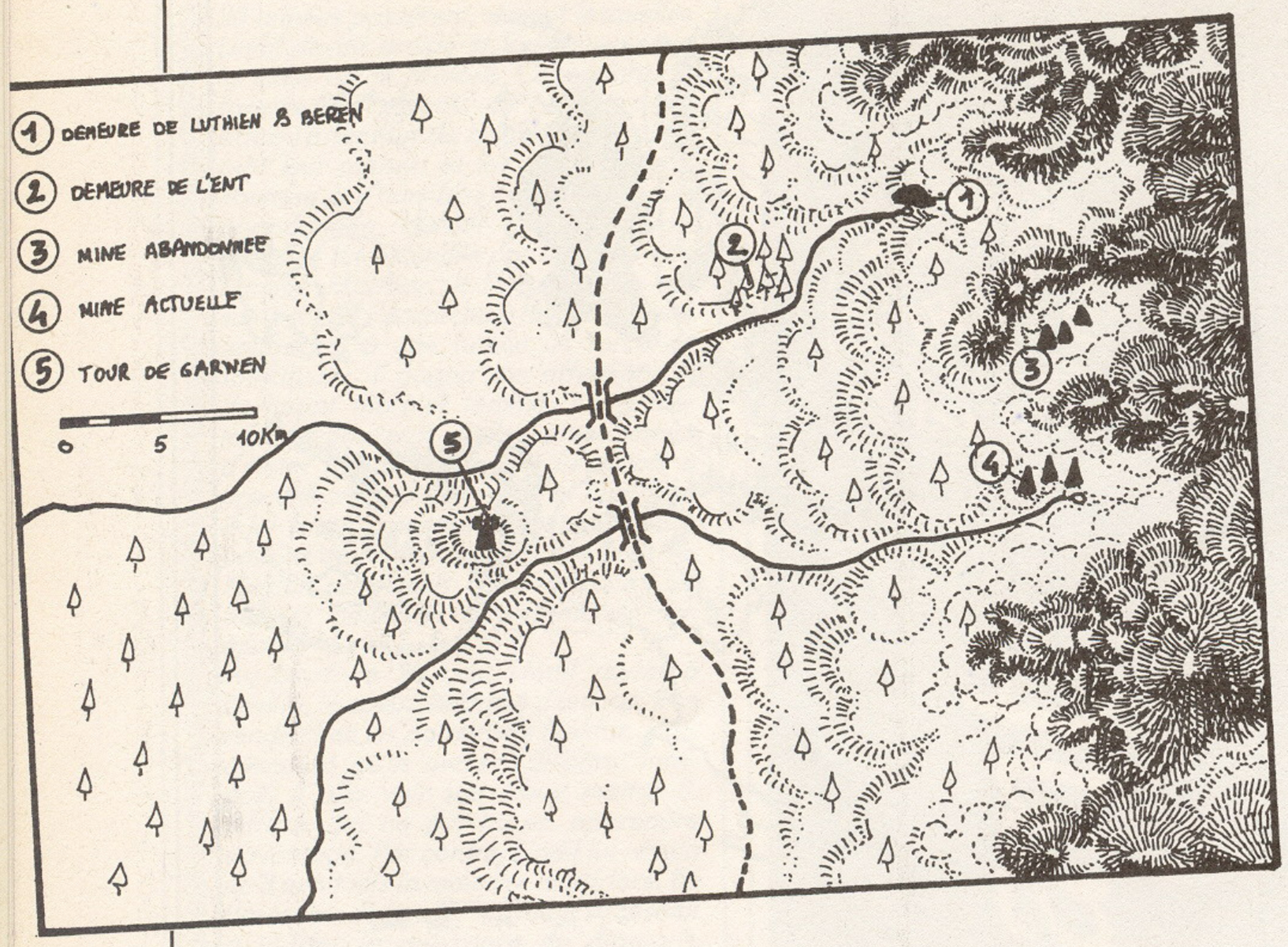
Voici une partie du chant de Luthien, où vous pouvez puiser des phrases pour donner des indices à vos joueurs (la première strophe est extraite du Lai de Luthien et Beren de J.R.R. Tolkien, légèrement modifiée) :

Longue fut la route que le destin nous traça
Par-dessus les montagnes rocheuses, froides et grises,
Par des salles de fer et des portes obscures,
Et des forêts de nuit sans lendemain.
Les mers séparatrices entre nous s'étendirent,
Et pourtant enfin nous nous retrouvâmes une fois de plus
Et, il y a longtemps, nous disparûmes
Dans la forêt, chantant sans tristesse.

Mais maintenant mon chant retentit seul dans les bois
Et le désespoir a pris ta place à mes côtés,
Au-delà des ténèbres extérieures nous sommes réunis
Mais en Endor le destin nous a à nouveau séparés.
Pourquoi les habiles Naugrim voulurent-ils nous honorer,
Pourquoi nous retirèrent-ils ce qui fut nôtre ?
Du bien vient quelquefois le mal, du respect la douleur,
La pierre ne peut devenir coeur et âme.
Dans les bois clairs où nous dormions ensemble
Les ronces s'élèvent maintenant comme un mur de pourpre,
Et si les arbres, les étoiles partageaient ma détresse,
Le ciel serait obscur et la terre dure et nue.
Dans la nuit sombre rôde la race de Tol-in-Gauroth,
Ce qui jadis servit à la combattre maintenant lui appartient,
L'ombre de la nuit s'est étendue sur mon coeur,
Elle qui fut mon amie, mon alliée contre le Noir Ennemi.

Si les personnages se désintéressent complètement du chant et ne tentent pas de saisir sa signification, ils restent hantés par le désespoir qui émane de la voix, et peu à peu perdent toute volonté d'action (en termes de jeu, ils perdent 10 points de Présence par jour. Quand le score de Présence devient nul, le personnage n'a plus goût à rien et reste dans son coin pendant des heures, accablé de tristesse). Le seul remède est de venir aider Luthien et Beren, de réunir le Manteau de Nuit et Angrist...

L'aventure n'a pas de chronologie définie, et les personnages peuvent se déplacer dans la forêt comme ils l'entendent. Pour arriver à leurs fins, ils devront cependant accomplir leurs actions dans un ordre donné et seront peut-être contraints à visiter plusieurs fois certains lieux...



La forêt

La forêt qui se trouve sur les pentes orientales des Montagnes Bleues est parmi les plus anciennes des Terres du Milieu. Les sous-bois sont touffus, et la hache des bûcherons ne la pratiquement jamais touchée. L'atmosphère reste assez oppressante, même si la vie sauvage semble normale. Peut-être est-ce la sensation d'une étrange vigilance ?

La route qui traverse la forêt est à peine plus praticable qu'un sentier, même si elle reste assez large pour livrer passage à une charrette. Les nains l'entretiennent de temps à autre, car elle reste le seul accès à leurs mines d'Ered Luin. La vitesse des voyageurs dépend du type de déplacement qu'ils ont choisi. Utilisez la table TS-9 de la page 49 du livre de règles, en considérant les zones boisées comme un terrain « Accidenté et Forêt », la route comme un terrain « Accidenté » et, bien entendu, les montagnes comme un terrain de type « Montagne » (Etonnant, non ?).

Sur l'embranchement est-ouest qui conduit à la mine, les personnages ont de bonnes chances de rencontrer un nain conduisant un chariot de minerai vers les villes du nord. Ils pourront lui demander des informations, et obtenir quelques renseignements sur la région (localisation du village nain, par exemple).

N'hésitez pas à faire intervenir les animaux sauvages, à utiliser le temps (l'effet du vent, les jeux de soleil dans le feuillage, la pluie, etc). Une forêt est peuplée, vit, surtout quand elle est aussi vieille que celle-ci. Après un certain temps, vous pouvez éventuellement provoquer une rencontre (uniquement la nuit) entre le groupe des personnages et la meute conduite par Gaurwen. Quoi de plus inquiétant que des yeux de braise luisant dans la pénombre, juste hors de portée de la lumière du feu de camp ! Gaurwen, rusée, peut aussi approcher les personnages sous forme humaine, pour les étudier, observer leurs faiblesses et peut-être glaner des informations lui permettant de contrôler le Manteau de Luthien. Elle poussera même la duplicité jusqu'à faire semblant d'être poursuivie par ses loups. Cependant, elle n'acceptera jamais d'aller chez les nains, qui l'ont aperçue à la tête de la meute. Bien sûr, Gaurwen ne mettra jamais en danger ses loups, et ne prendra qu'un minimum de risques... La fuite est mère de la sûreté !

La tombe de Luthien et Beren

Vous pouvez trouver dans l'introduction (« Autrefois ») une brève description de la petite caverne où reposent Luthien et Beren. Un torrent en jaillit, qui a creusé son lit dans la pierre. Les arbres sculptés ont bien vieilli, rongés par la mousse et le gel, mais une étrange magie imprègne encore l'endroit. En avançant vers l'immense chêne et la source, les personnages aperçoivent dans la pénombre deux silhouettes qui semblent les regarder. Il s'agit bien sûr des statues de Luthien et Beren, mais s'ils les prennent pour des êtres vivants au premier abord, l'exploration n'en sera que plus intéressante... (Faites les jets de Perception appropriés, difficulté Moyenne). Les statues sont extraordinaires, et semblent vraiment refléter la vie. La statue masculine représente un homme de grande taille, barbu, vêtu à la mode ancienne, portant un poignard à la ceinture et dont la main droite est coupée ! La statue féminine représente une elfe d'une immense beauté, à la longue chevelure tressée de fleurs. Un rossignol est posé sur sa main délicatement levée...

Si les personnages observent attentivement les statues, ils pourront remarquer deux choses :

— Le temps a terni l'éclat du marbre, mais une grande zone claire est visible sur les épaules et le dos de la statue de la femme. (Il s'agit de la trace du manteau, qui a protégé le marbre des intempéries). Un jet de Manoeuvre Statique Très Difficile (bonus d'Intuition) permet de comprendre qu'une cape ou un manteau a été retiré assez récemment.

— Le poignard de la statue de l'homme n'est pas sculpté, mais est une arme réelle glissée dans un fourreau de pierre. Le manche n'existe plus, détruit par le passage du temps, et la lame ternie est brisée en son milieu. Il s'agit, bien sûr, d'Angrist. Le poignard est inutilisable, mais le morceau restant de la lame est aussi tranchant qu'autrefois. Il est impossible de le placer dans un fourreau, qui sera fendu immédiatement, et doit être porté nu. Quelqu'un connaissant bien les armes ou la forge saura qu'il est possible de monter un nouveau manche et d'utiliser quand même le tronçon de lame, mais ce travail nécessite un atelier bien outillé et une compétence hors pair.

La demeure de l'Ent

En suivant le torrent de la caverne de Luthien et Beren, les personnages arriveront jusqu'à la demeure d'un Ent. C'est le gardien de cette forêt, et le seul de son espèce à cent lieues à la ronde. Bougon, grognon, mais insatiablement curieux, il rôde (lentement mais souvent) autour de chez lui. Il entrera en contact avec les personnages s'ils se trouvent dans un rayon de trois kilomètres autour de sa demeure.

L'impatience n'étant pas un défaut courant chez les Onodrim, il commencera par observer les personnages pendant un certain temps puis se manifestera à leur attention par une série de boum, boum, rumboum, bourar, boum, boum, dahrar boum, dahrar boum boum modulés sur différentes notes graves. Si les personnages n'ont pas « massacré » inutilement la forêt et n'ont utilisé que du bois mort pour leurs feux (il est au courant de nombreuses choses...), il sera très amical. Dans le cas contraire, il restera circonspect, mais sa curiosité sera la plus forte. Son but principal est de faire parler les personnages, d'apprendre des nouvelles des terres éloignées, surtout des autres forêts. Interrogé convenablement, il sera en mesure de conter la légende de Luthien et Beren, l'histoire de leurs derniers jours et la construction de leur tombeau par les Naugrim des Montagnes Bleues (il y a assisté !). Cependant, il insistera pour inviter auparavant les personnages dans sa demeure sylvestre (un bosquet de hêtres) au bord du torrent. Un long récit donne soif... N'oubliez pas de prendre votre temps quand vous jouerez notre ami l'Ent. *« Pas de jugement hâtif, c'est ma devise »,* disait Fangorn.

Si les personnages évoquent le chant de l'esprit de Luthien et lui en citent certaines phrases, il pourra convenablement leur interpréter les passages. Si le chant lui est conté intégralement, et si les personnages ont su gagner sa sympathie, il leur révèlera qu'il faut réunir les âmes de Luthien et Beren, en replaçant le Manteau de Nuit sur les épaules de la statue. Si les personnages mentionnent un vol, un être maléfique, des loups étranges, Tol-in-Gauroth, il leur parlera à mots couverts de la compagne de l'ancien féal de Sauron, le terrible Draugluin. Il leur révèlera aussi que peu d'armes peuvent la blesser, et que seul l'acier le mieux trempé a une chance de percer son épaisse fourrure.

La mine des nains

Les nains exploitent à proximité une mine de fer dans les contreforts d'Ered Luin. Ils ont creusé leur village à même la montagne, et s'activent avec énergie dans les différents puits.

Si les personnages se rendent chez eux, ils recevront un accueil, disons correct, mais manquant singulièrement de chaleur...

De nombreuses choses peuvent délier les langues. Quelques verres d'alcool, un présent judicieusement offert suffisent à détendre l'atmosphère. Les personnages peuvent alors apprendre un certain nombre de choses (dans l'ordre, selon la qualité de leur « corruption ») :

— Des nains partis livrer du minerai ont disparu mais on a retrouvé leur charrette intacte.

— Depuis quelques temps, une meute de loups qui rôdait dans la région est devenue beaucoup plus téméraire.

— Un nain a aperçu une jeune femme à la chevelure noire en compagnie des loups.

— Un autre nain a été poursuivi par une meute de six loups conduit par une grande louve noire, et a sauvé sa vie de justesse.

— Depuis quelques jours, une fumée noire s'élève à l'ouest, apparemment à proximité de la rivière qui prend sa source près de la mine.

Si les personnages montrent la lame d'Angrist, les nains seront extrêmement intéressés et voudront immédiatement leur acheter. Ils monteront les enchères très haut mais accepteront leur « défaite » si les personnages ne veulent pas s'en séparer. Par contre, si on leur demande la réparation de l'arme (placer un manche), ils exigeront un prix exorbitant (au moins 500 pièces d'or) ou un service équivalent. Bien sûr, il est toujours possible de négocier.

La tour de Gaurwen

Une aura de mal imprègne cet endroit, et les bois eux-mêmes semblent plus hostiles... Le repaire de la Louve est une simple tour d'un étage sans fenêtres, de dix mètres de diamètre, construite au sommet d'une petite colline. Au rez-de-chaussée, non meublé, débouchent deux escaliers. Le premier s'enfonce dans le sol, et donne sur une grotte s'ouvrant au pied de la colline. La meute des loups s'y repose pendant le jour. Le second escalier mène à l'unique pièce où vit Gaurwen et où elle mène ses recherches.
Si les personnages arrivent de jour, ils trouveront sur place tous les habitants des lieux. Gaurwen, sous forme humaine, tente une nouvelle fois de maîtriser la magie du Manteau de Luthien et est très absorbée par son travail. Une approche silencieuse peut la surprendre... Il faudra une minute aux loups pour rejoindre leur maîtresse à l'étage. Ils seront en alerte dès que quelqu'un descend l'escalier qui mène à leur antre.
Si les personnages arrivent de nuit, ils risquent plutôt de rencontrer la bande au grand complet rôdant dans les alentours, et fort déterminée à protéger son repaire !

Gaurwen et ses loups combattront jusqu'à la mort pour défendre leur territoire.
La pièce où vit Gaurwen est pauvrement meublée. Un lit couvert de fourrures est placé contre un mur, deux coffres se trouvent sur sa droite. Il est facile de comprendre à la disposition des lieux que le loup-garou préfère cent fois sa forme lupine à son apparence humaine. Si Gaurwen est présente, le Manteau de Luthien est posé sur le lit, sinon il est rangé dans l'un des coffres. Lorsqu'on le contemple, il semblerait qu'une portion du ciel est tombée sur la terre... l'étoffe miroite et scintille, comme si mille étoiles se dissimulaient dans ses replis.
Le deuxième coffre contient une épée large +20, prise à un voyageur infortuné, et divers vêtements récupérés. Gaurwen en a besoin lorsqu'elle prend une apparence humaine pour tromper ses victimes.

La réunion

Une fois que les personnages ont repris à Gaurwen le Manteau de Nuit, ils doivent revenir à la caverne. Pour rendre la paix aux âmes désespérées de Luthien et Beren, il faut replacer le Manteau sur les épaules de la statue, et remettre le poignard dans le fourreau de pierre...
A ce moment-là, un grand silence se fait. Les statues semblent en instant s'animer, leurs regards se croisent. Une lueur de plus en plus vive illumine la caverne, tandis que résonne l'écho de deux éclats de rire entremêlés. Quand les personnages recouvrent la vue après la lueur aveuglante, ils aperçoivent un rossignol qui s'enfuit à tire d'aile vers la forêt. Les statues ont disparu, ainsi que les deux objets qui liaient encore Luthien et Beren aux Terres du Milieu. Seuls ceux qui ont franchi les portes de la mort sauront maintenant où les trouver. Les personnages peuvent reprendre leur voyage, l'âme en paix et le coeur joyeux.
Près de la source, à l'endroit où les corps avaient été ensevelis, des fleurs ont poussé en l'espace d'un instant. Si les personnages savent reconnaître ces plantes (difficulté Moyenne), ils réalisent qu'une petite fortune se trouve devant eux. Il s'agit de fleurs d'Olvar, dont l'ingestion permet de préserver la vie pendant 2 à 20 jours. Il est possible de récolter 12 doses.
Puisque nous en sommes au chapitre des « récompenses », notez qu'un barde (ou tout autre « musicien ») qui a réussi à mémoriser ou à relever le Dernier Chant de Luthien se trouve en possession d'un trésor. Il aura un bonus de +30 dans ses relations avec son auditoire après avoir interprété ce chant.

→ GAURWEN

DONNEES TECHNIQUES

Le Loup-Garou

Gaurwen a les caractéristiques normales du loup-garou (cf p. 94 et 118), et quelques pouvoirs supplémentaires.
Elle n'aime pas le jour et combat à -30 en pleine lumière. Elle porte autour du cou un talisman en forme de tête de loup, qui est un multiplicateur de sort x2, et connaît les listes de sorts suivantes : *Les Voies du Froid, la Maîtrise des Esprits.*
Elle n'a pas réussi encore à contrôler le Manteau de Luthien.
Si elle est tuée avec Angrist, son esprit est renvoyé à jamais dans les Ténèbres Extérieures et ne reviendra pas tourmenter son assassin.
La fourrure de Gaurwen possède les mêmes propriétés que celle de son compagnon des anciens temps, Draugluin. Convenablement traitée et tannée, elle donne l'apparence d'un loup à quiconque s'en revêt.

Angrist

Tant qu'un nouveau manche n'a pas été fixé, le poignard est inutilisable. Sa lame brisée lui ote une grande partie de ses pouvoirs. Nul fourreau ne peut le contenir, tellement le tranchant de la lame est aiguisé. Il possède un bonus offensif de +30 et multiplie les dommages par 2. Les hémorragies qu'il inflige voient leur gravitée doublée. Il possède aussi la propriété de renvoyer pour toujours l'esprit maléfique des loups-garou qu'il tue.

Le Manteau de Nuit

Il faut au moins être de niveau 50 pour pouvoir contrôler et utiliser le Manteau de Luthien, qu'elle tissa avec ses propres cheveux pour échapper à la prison dorée où son père l'avait enfermée. Il permet d'inspirer le sommeil à ceux qu'il recouvre et de se rendre virtuellement invisible en prenant l'apparence d'une ombre. L'imprudent qui voudrait le revêtir sans avoir la puissance nécessaire serait plongé immédiatement dans un profond sommeil, dont seule une blessure grave pourra le tirer.

GLOSSAIRE

Angrist : « Tranche le fer ». Poignard fabriqué par Telchar de Nogrod. Beren le prit à Curufin et l'utilisa pour dessertir un Silmaril de la couronne de fer de Melkor. La lame se brisa quand il tenta de s'emparer d'un second joyau.
Belegost : « Puissante forteresse ». Cité des nains construite au Premier Age dans les Montagnes Bleues. Les nains de Belegost entretenaient des relations amicales avec les Noldor de Beleriand, et plus spécialement avec Thingol de Doriath. La cité fut détruite dans la grande bataille de la fin du Premier Age.
Drauglin : « Loup-bleu (?) ». Le plus grand des loups-garou de Morgoth et de Sauron, il fut tué à Tol-in-Gauroth par Huan quand le chien et Luthien vinrent délivrer Beren. Huan et plus tard Beren portèrent sa fourrure pour prendre l'apparence d'un loup et se glisser dans Angband, la forteresse de Melkor.
Endor : Nom quenya des Terres du Milieu.
Ered Luin : Nom sindarin des Montagnes Bleues.
Huan : « Grand chien ». Immense chien né à Valinor, il fut donné à Celegorm par Oromë au moment de l'exil des Noldor. Il était prédit qu'il mourrait des crocs du plus grand des loups que la terre ait porté. Il abandonna Celegorm le traître pour suivre Luthien et accomplit de grands exploits pendant la quête du Silmaril. Il tua les loups-garou de Sauron, et leur seigneur Draugluin. Il succomba devant Carcharoth, le loup de Morgoth, mais l'entraîna dans la mort.
Menegroth : « Les Mille Cavernes ». Le palais souterrain de Thingol, construit par les nains de Belegost au Premier Age, pendant la captivité de Melkor. A la mort de Thingol, la cité fut mise à sac par les nains de Nogrod.
Minhiriath : « Entre les rivières ». Région d'Arnor (plus tard de Cardolan) entre le Gwathlo et le Baranduin.
Morgoth : « Le Noir Ennemi ». Autre nom de Melkor.
Naugrim : « Le Petit Peuple ». Nom sindarin des Nains.
Onodrim : « Le Peuple Ent ». Nom sindarin des Ents.
Tol-in-Gauroth : « L'Ile-des-Loups-Garou ». Nom donné à Tol Sirion au Premier Age entre 457 et 467 quand elle était contrôlée par Sauron.

BIBLIOGRAPHIE

Pour vous remettre en mémoire la légende de Luthien et de Beren, consultez :
— *Le Silmarillion.* Chapitre 19.
— *e Seigneur des Anneaux,* tome 1. La Communauté de l'Anneau, Chapitre 11.

scénario
Anne Vétillard
illustration
Cyril Flautat
plan
Stéphane Truffert

UN SCENARIO pour L'appel de Cthulhu CASUS BELLI

La tenaza Boccanera di D'Endrrah

Un module de SF pour L'Appel de Cthulhu ? Et pourquoi pas ?... Cette aventure s'inspire des univers futuristico-désuets élaborés par de grands anciens du space opera, tels que E.E. Doc Smith, C.L. Moore, Edmond Hamilton ou Leigh Bracket. Il demandera quelques efforts aux MJ avant de pouvoir être joué, mais un dépaysement pareil, ça ne se refuse pas...

Présentation

Pour une fois, tournons-nous vers l'univers de la *Shambleau* de Catherine Moore (ed. J'ai Lu, épuisé) et de son système solaire qui n'a rien à voir avec la réalité astronomique. Point d'ordinateur, ni même d'électronique ici. Science-fiction, western et magie se mélangent et s'harmonisent en un monde âpre, où les héros ne doivent pas s'embarrasser de scrupules s'ils veulent survivre. Une faune étrange et bigarrée vit selon des règles réprouvées par la Garde Interplanétaire, et les différends se règlent à coups de poing, de botte et de pistolet thermique.

La civilisation vénusienne vient de quitter l'enfance, au terme d'une croissance bien trop rapide. Les Vénusiens aux yeux obliques sont à la fois beaux et cruels, sauvages et cultivés, violents et sensuels ; en un mot : dangereux. En eux brûle la flamme de la noirceur primordiale, du Mal originel qui, sur tous les mondes, créa les hommes pour des raisons qu'il ne fait pas bon dire à voix haute.

La Terre, elle, n'est encore qu'à l'aube de sa très longue maturité. Les sombres créatures qui hantent ses entrailles et le fonds de ses océans semblent avoir marqué une pause dans leurs tentatives de retour. Mais pour quelle terrible raison ?

Des fabuleuses cités martiennes, il ne reste que des ruines plus vieilles que l'humanité, dont les plus remarquables sont les fameux Murs de la Mémoire (voir plus loin). Deux peuples se partagent la planète rouge : les Martiens des Canaux à la peau rosâtre et ceux des Terres Sèches à l'épiderme écarlate. Autrefois incroyablement civilisés, ces êtres ne sont plus que des ombres fatalistes.

Si toutes les grandes divinités martiennes ont été exilées ou sommeillent, certains dieux mineurs survivent encore. D'Endrrah est l'une de ces entités. Aux temps de la splendeur martienne, elle vivait dans un palais cyclopéen de marbre qui orbitait autour de la planète rouge. En ce temps là, elle se nourrissait de beauté pervertie, d'harmonie brisée et d'amours profanées. Ses adorateurs accédaient à son temple par un Portail (règles page 71), à la sortie duquel ils étaient accueillis par de beaux jeunes gens les Guides qui avaient pour mission de les conduire jusqu'à la Déesse. Celle-ci était d'une beauté telle que la raison de certains fidèles en était ébranlée. Les présents qu'on lui faisait étaient des adolescents au physique agréable ou des couples liés par un amour profond. Ce qui se passait alors dépassait en horreur tout ce qu'il est possible d'imaginer. Ceux qui quittaient Deimos en restaient marqués à jamais.

Survint alors la catastrophe qui mit fin au règne des dieux majeurs. Miraculeusement épargnée, D'Endrrah voulut conquérir ce qui avait jusqu'alors appartenu à ces derniers. C'était compter sans Sharno, un Prêtre-Sorcier martien, dont le nom est devenu aujourd'hui un mot de conjuration. Le duel titanesque qui s'ensuivit, tourna à l'avantage du vieil homme. D'Endrrah fut réduite à l'impuissance et enfermée dans son palais dont les issues furent scellées. Les murs extérieurs ayant fondu comme du caramel, l'édifice prit l'apparence d'un vulgaire morceau de roche. On le connait aujourd'hui sous le nom de Deimos et c'est le plus petit des satellites de Mars. Depuis, la civilisation martienne a vieilli et a fini par s'effondrer, alors que Vénus se refroidissait, et que les singes de la Terre donnaient naissance aux hommes.

A la fin du XVème siècle, un élève de Botticelli Luigi Ferrando découvrit à Florence un exemplaire du *Liber Ivonis,* dans lequel on mentionnait D'Endrrah, ainsi que le moyen de se rendre « dans » Deimos, ce qu'il fit... A la demande de sa nouvelle maîtresse, il dut fabriquer six superbes boîtes en or, que D'Endrrah enchanta. Ces objets devinrent alors autant de gueules affamées : les Bouches de D'Endrrah. Grâce à elles, la Déesse put de nouveau se nourrir et accumuler de la puissance... Les porteurs de ces boîtes, des jeunes gens de grande beauté, étaient appellés les « Yeux de D'Endrrah ». Deux étaient Vénusiens, deux Martiens, et deux Terriens. Chassé par Botticelli en 1509, Luigi quitta définitivement la Terre pour Deimos, où il vit encore aujourd'hui...

Si D'Endrrah avait conféré l'immortalité à ses Yeux, elle ne les avait pas rendus invulnérables pour autant. Unique rescapée de ce siècle, une Vénusienne nommée Vautrine (voir plus loin) est seule à poursuivre de nos jours son oeuvre abominable. Les autres porteurs actuels ne sont que de beaux jeunes gens qui ont hérité par hasard d'une Bouche après le décés d'un Oeil...

chapitre I

Terreur sur Vénus

Mort d'un voleur vénusien

Dans un lointain avenir, à Feulanthale, capitale de Vénus. Tandis que les investigateurs, écrasés de fatigue, dorment à la Pension du Solitaire (discrète et pas chère), deux Vénusiens se glissent par effraction dans la chambre voisine occupée par un certain Albert Charleville : Indora, une femme de grande beauté, suivie de Yanglo, un homme au visage d'ange déchu. La fille s'approche du dormeur et sort son poignard. Son compagnon, quant à lui, tend la main vers une boîte en or qui dépasse d'une sacoche de cuir posée sur la table. Un hurlement interrompt brutalement Indora. Elle se retourne... et sent sa raison vaciller : la boîte en or flotte cinq centimètres au-dessus de la table. Elle est auréolée d'une brume légère, au milieu de laquelle apparaît une bouche violette et démoniaque, qui suce le sang, la chair et l'esprit (voir Annexes) de Yanglo. Terrifiée, elle crie, lache son arme (geste singulier pour un Vénusien) et s'enfuit par la fenêtre... D'Endrrah, rassasiée, la laisse filer. La bouche disparaît et le dormeur se réveille en sursaut. En voyant les restes du voleur, il pousse un hurlement terrible. Place maintenant aux joueurs...

Action !

Les investigateurs sont des durs-à-cuire (voir Annexes) ! Les scrupules ne les étouffant guère, ils vivent de rapines et leurs pistolets thermiques sont souvent mis à contribution. Mais ils n'en restent pas moins femmes et hommes : espérons qu'ils sauront s'unir contre l'innommable.
Alertés par les cris de Charleville, il faut dix bonnes secondes aux investigateurs pour pénétrer dans la chambre voisine. S'ils comprennent rapidement la situation et décident de se lancer à la poursuite d'Indora, ils n'ont aucune difficulté à la rattraper (jets en *Sauter* et *Suivre une piste)* car elle ne fait rien pour se cacher. Le Gardien est invité à soigner cette poursuite : course dans les ruelles endormies d'une ville aux maisons de verre coloré, sauts d'une passerelle à une autre au dessus du vide, mer immense à laquelle la jeune femme terrifiée se trouve finalement acculée, etc... Une fois un peu apaisée, la fille leur fera le récit de ce qu'elle a vu.
Les appartements de Charleville ressemblent à une chambre d'hôtel minable du XXème siècle. Charleville lui-même est un jeune Terrien. Pour l'heure, il sanglote assis sur le lit. A ses pieds gît un poignard vénusien (le nom d'Indora est gravé sur le manche). Sous la table repose une espèce de statuette africaine hideuse, il s'agit en fait des restes du malheureux Yanglo. Sur la table elle-même sont visibles une sacoche ouverte et une boîte en or massif finement ciselée : la Bouche D'Endrrah. La sacoche contient une « bourse à combinaison » (toute tentative d'effraction libère un colorant qui marque le contenu, le rendant impossible à négocier). L'armoire contient divers vêtements « chics », un passeport Terrien au nom d'Albert Charleville, citoyen Québecois, et un billet pour le prochain astronef à destination de Pékin, Chine, Terre (décollage du Yang-Tseu-Kiang la nuit prochaine). Le passeport est criblé de tampons : Mars, Terre, Lune, Terre, Vénus, Terre, Mars, etc !
Le « corps » à l'apparence une petite poupée noirâtre et racornie, qui exhale une odeur désagréable. Un jet réussi en *Diagnostiquer une maladie* permet de constater qu'il s'agit de restes humains encore tièdes. Une telle découverte fait perdre 1D2 de SAN à qui rate son jet. Une chaînette et un médaillon en argent sont incrustés dans les chairs au niveau du cou. Le médaillon est marqué du signe des « Chats », une célèbre bande de voleurs vénusiens. Tout truand sait comment les contacter : il suffit de se rendre à « La Licorne », un bar louche (voir plus loin).
Une fois un peu remis de ses émotions grâce à quelques soins attentionnés (gifles, alcool, menaces, *Premiers Soins)* Albert Charleville peut répondre aux questions des investigateurs. C'est un beau jeune homme (SAN 23, APP 19) qui a été rendu fou par l'horreur de l'existence qu'il mène. Après chaque « Dévoration » (voir Annexes) il prononce des paroles incohérentes en diverses langues : *« Elle l'a encore fait », « Maudite boîte »*. Il oubliera l'incident une heure plus tard. Il supplie les investigateurs de l'aider à se débarrasser de la Bouche et ouvrira alors sa bourse pour en sortir des écus vénusiens en irridium, des Napoléons français en or, un billet de mille dollars américains et des cristaux de quartz-à-feu martiens... Terrifié, il n'est pas d'une grande aide pour les joueurs. Il parlera juste d'une certaine divinité terrifiante qui vivrait dans les parages de Mars... Albert n'est pas à proprement parler amnésique, mais sa mémoire ne s'éveille que sous certains stimuli, pour se rendormir peu après. Un jet de *Psychologie* prouve qu'il est sincère, un jet de *Psychanalyse* montre qu'il est sous le coup d'une contrainte obsessionnelle.
S'ils ne l'ont pas déjà rattrapée, les investigateurs retrouvent Indora à la « Licorne », un bouge enfumé des bas quartiers. Visiblement en état de choc, elle raconte alors en bredouillant ce qu'elle sait : Yanglo et elle avaient repéré Charleville et sa sacoche. Ils avaient décidé de le cambrioler et c'est alors que l'horreur s'est déchaînée...
Les investigateurs n'ont maintenant plus rien à apprendre sur Vénus. Le seul fil conducteur dont ils disposent, c'est la signature qui figure au dos de la Bouche (voir Annexes). Comme il n'existe dans cet univers ni ordinateur, ni banque de données, ils leur faut maintenant aller se renseigner sur place, en compagnie d'un Albert terrifié.

chapitre II

Enquête sur Terre

Les astronefs

Les vaisseaux interplanétaires sont des fusées qui décollent et atterrissent en projetant d'immenses colonnes de flammes. Il y en a deux types :
— Les Lents sont des engins grands comme la tour Montparnasse. Ils transportent à leur bord des centaines de voyageurs et des milliers de tonnes de marchandises. Il faut dix pilotes, dix mécaniciens pour les manoeuvrer.
— Les Rapides, eux, sont hauts comme une tour de Notre-Dame de Paris. Ils peuvent accueillir 10 passagers et cent tonnes de fret. Un pilote suffit pour les conduire. Leur autonomie est de trente jours.

LES INVESTIGATEURS, ARMÉS DE LEUR PISTOLET THERMIQUE, PARTENT EN CHASSE...!

Le Yang-Tseu-Kiang est un navire Lent. En échange d'une somme modique, les Chinois de son équipage fermeront les yeux sur quelques menues irrégularités (pistolets thermiques, poignards, avis de recherche, etc...).

Sur la planète bleue

Une fois sur Terre, le trajet Pékin-Roma dure une heure en avion-fusée d'Alitalia. Firenze est à trente minutes de métro de Roma. La vieille ville est entourée d'immeubles de 200 étages, aux vitres-miroirs qui la reflètent à l'infini. En fouillant dans diverses bibliothèques *(Bibliothèque, Histoire),* les investigateurs peuvent apprendre que :
— Luigi Ferrando est né à Florence vers 1480.
— Sa grande beauté fut remarquée par Botticelli, qui le prit pour modèle puis pour élève.
— Le Maître le chassa en 1509, à cause de son style malsain et de ses moeurs dissolues.
— Il disparut la même année, vraissemblablement noyé dans l'Arno par un mari jaloux.
— Il ne reste rien de son oeuvre et de ses écrits ésotériques.
— Florence compte maintenant un remarquable Centro di Studi Esoterico (ou C.S.E.).

Les mystères du C.S.E.

Installée dans une aile du Palazzo Vecchio, cette institution est dirigé par Vittorio Tabrita, un curieux chercheur qui a pour habitude de faire voler les objets et les documents qu'il convoite. La « Bocca di D'Endrrah » (Bouche de D'Endrrah) l'intéresse et il va même jusqu'à proposer 20 millions de Lires pour son acquisition (16.000$ environ). Un jet de *Psychologie*/3, ou de *Discussion*/3 révélera qu'il a une idée derrière la tête.
L'entretien terminé, Vittorio téléphone à un truand local et lui demande de s'emparer de l'objet, rappelons cependant que la Bouche est liée à Albert (voir Annexes). Le Gardien des Arcanes peut permettre aux investigateurs de capturer ce monte-en-l'air. Une gifle, un pistolet thermique sous le nez et la promesse d'oublier toute l'affaire lui délieront la langue. Le drôle avoue alors que le bon « signor » Vittorio l'emploie souvent, surtout pour voler des documents ou des objets à des érudits de passage. Il donne ensuite l'adresse de son commanditaire, ainsi que le mot de passe pour se faire ouvrir la porte d'entrée : *Vautrine* (voir Annexes). C'est un nom typiquement vénusien, Albert sursaute s'il l'entend. *« La gardienne ! »* s'écrie-t-il alors, sans pouvoir expliquer sa réaction...

Chez Vittorio Tabrita

Le maître du C.S.E. habite un hôtel particulier de la vieille ville. La bâtisse en question est recouverte d'une couche de plastique destinée à la protéger de la pollution : il est impossible de l'escalader. Il faut rentrer par la porte, ou attendre que Tabrita sorte et éliminer ses gardes du corps, afin d'avoir une petite discussion avec lui. C'est un homme cultivé (Latin 80 %, Grec 90 %, Martien 20 %, Vénusien 35 %, Mythe de Cthulhu 3 %). Comme il tient à la vie, quelques menaces le rendent coopératif. Vittorio a en sa possession les documents suivants :
— Un manuscrit daté de juin 1509 dans lequel Luigi raconte comment son maître l'a chassé. Il déclare avoir l'intention de rejoindre D'Endrrah, *« maintenant qu'elle a six Yeux pour voir et six Bouches pour se nourrir »*. La note finit par *« maudit soit le nom de »*, suit un gribouillis caballistique. Un Martien qui réussit un jet sous *Lire/Ecrire sa Langue*/2 l'identifiera comme étant un antique idéogramme martien symbolisant Sharno.
— Le *Liber Ivonis* ayant appartenu à Luigi Ferrando. Les pages de la geste de D'Endrrah sont copieusement annotées. Le texte latin mentionne que le palais de la Déesse est l'un des deux enfants de l'étoile rouge (Mars). (Pour mémoire, Phobos et Deimos ne furent découverts que le 17 août 1977 par Asaph Hall). Il est dit que ce palais fut scellé par Sharno le Maudit, et que nul ne peut entrer par l'ancien portail. Le *Liber Ivonis* contient aussi les sorts suivants : *Création de Portail : Deimos, Contacter D'Endrrah* et *Appeler Azatoth.*
— Six épures représentant chacune des Bouches de D'Endrrah. Le même dessin figure sur chacune d'elle, à quelques variantes près (voir Annexes). Celle d'Albert est la troisième. Sur la cinquième figure une note : La Bocca di Vautrine Bellissima (« La Bouche de Vautrine la Très Belle »). Il est également fait mention d'un objet capable de « Voir ceux qui voient » : L'Opaquon (voir Annexes).

chapitre III

En quête de D'Endrrah

Le choix

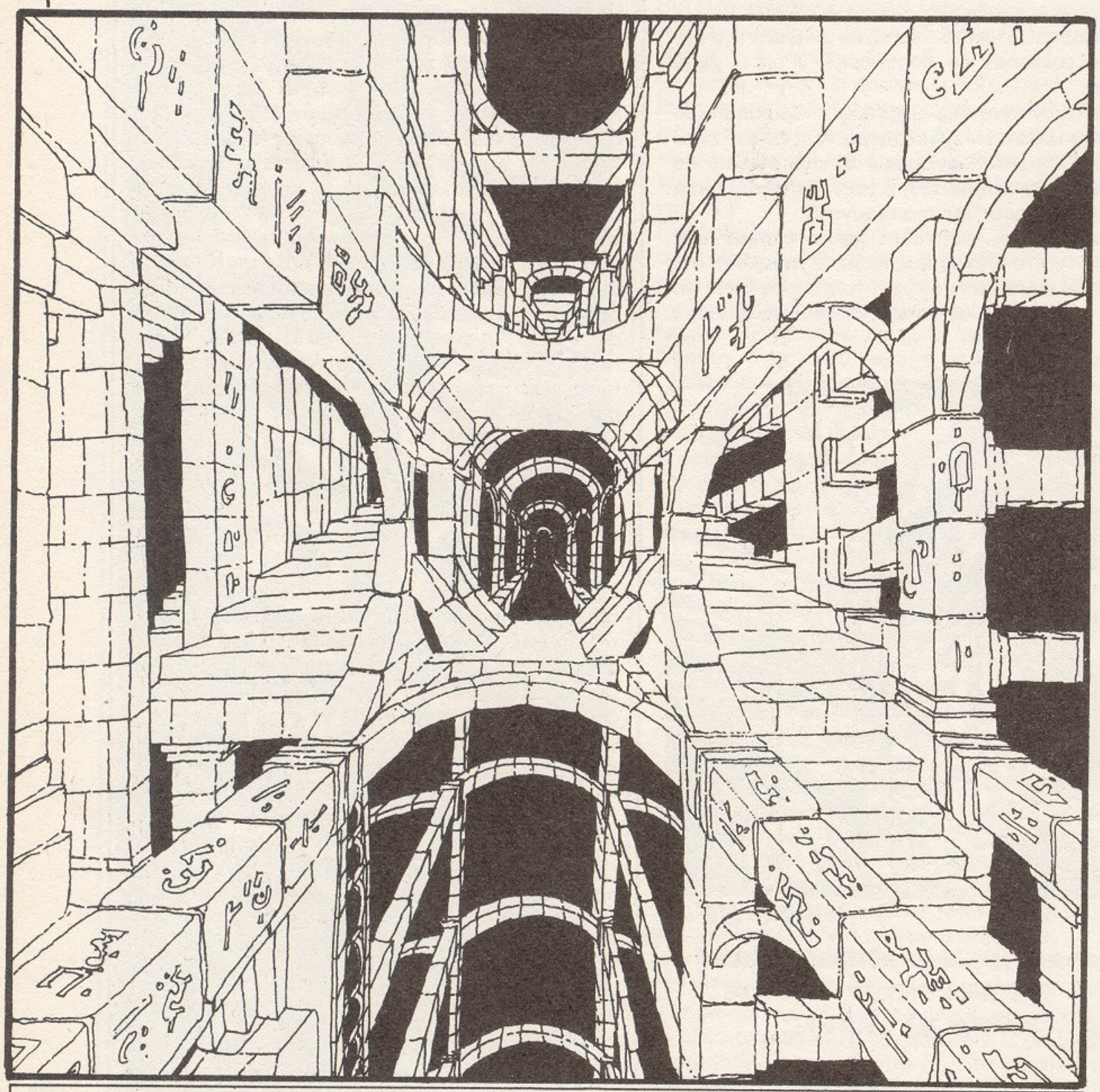
A ce stade, les investigateurs ont plusieurs options pour résoudre cette aventure :
— Se rendre sur Deimos (en utilisant le sort de *Création de Portail* qui figure dans le *Liber Ivonis)* et tuer D'Endrrah. Une solution extrêmement risquée, mais radicale.
— Penser à s'emparer de l'Opaquon, (et donc affronter Vautrine qui le détient), puis s'en servir pour démolir les Bouches : possible. Il y aura alors une longue course-poursuite à travers tout le système solaire, à l'issue de laquelle D'Endrrah pourra à nouveau être isolée.
— Chercher à en savoir un peu plus sur les rapports Sharno-D'Endrrah grâce aux Murs de la Mémoire (voir plus loin).

Les Murs de la Mémoire

Ces « murs » constituent une fabuleuse ruine archéologique et sont situés dans un désert infesté de bandits. Il s'agit de milliers de parois de 500m de long sur 3m de haut, qui sont couvertes de vieux idéogrammes martiens. Toute l'histoire de Mars des origines jusqu'à l'effondrement de son ancienne civilisation y est inscrite suivant une symbolique stupéfiante. Il suffit de connaître les idéogrammes de deux personnes, lieux, évènements, etc, ayant un rapport entre eux, et par une mystérieuse mathématique aujourd'hui perdue, un texte apparaît et narre les évènements qui les ont liés. Ainsi en regardant successivement les idéogrammes de Sharno et D'Endrrah, on découvrira le texte suivant à demi effacé :

« Mille gloires au grand Sharno,
.....fin des tem.....
Qui la beauté perverse affronta,
Du palais maudit son chariot
sans peur aucune approcha,
D'Endrrah la Pu.....
.....viens à moi !
Mais le prudent Sorcier n'écouta
Et le feu de sa Magie libéra
....et le Palais embrasa.....
Jamais de D'Endrrah ne t'approche, De loin combat-la,
et par la famine réduit-la. »

On peut ainsi comprendre que Sharno lui-même évita d'approcher D'Endrrah et que la Déesse peut être vaincue si on parvient à l'affamer.



VUE DU COEUR DE DEIMOS (AU CENTRE), DEPUIS L'ANTICHAMBRE (PIÈCE D'ARRIVÉE), ET VICE-VERSA...

Deimos

Deimos signifie « crainte » en grec. C'est un rocher de 13 km de longueur. Sa densité est faible : les astronomes pensent que c'est dû à la porosité de sa roche, ce en quoi ils se trompent. La surface du planétoïde est faite d'une pierre noirâtre et friable : les restes du marbre qui recouvrait le palais. Il est impossible de pénétrer dans la demeure de D'Endrrah par l'extérieur :
— Deimos est classé terrain militaire, une base de la Garde (l'armée interstellaire) y est installée.
— Une barrière magique, posée par Sharno, empêche toute opération de forage.
— Le Palais de D'Endrrah ne peut être atteint que par un Portail (règles p.71) qui débouche dans une antichambre lumineuse. Des brûle-parfums et des encensoirs répandent une odeur suave. Le sol est couvert de tapis et des bouquets de fleurs sont disposés ça et là.
Le Palais n'est qu'une succession de couloirs et d'escaliers lumineux, qui se suivent et s'enchevêtrent selon des règles non-euclidiennes. Le visiteur sans Guide s'égare rapidement, et perd alors 1D2 points de SAN s'il rate un jet. Il y a vingt et un Guides dix femmes et onze hommes dont Luigi Ferrando, qui est le seul Terrien (les autres sont des Martiens). Bien que désoeuvrés depuis que Sharno a vaincu la Déesse, ils attendent néanmoins les visiteurs au Portail pour les mener jusqu'à D'Endrrah. Tous sont d'une très grande beauté et incapables de se battre, mais leur affabilité met mal à l'aise. On peut revenir sans Guide à l'antichambre et donc au Portail en *RATANT* un jet de SAN. Le retour est long et angoissant (10 rounds) et fait perdre 1D3 points de SAN, on peut ainsi échapper à la Déesse. Sinon, on reviendra implacablement à D'Endrrah...

D'Endrrah : FOR 25 CON 45 TAI 11 INT 20 POU 40 DEX 25 APP (spécial). Pts de Vie : 28.

La Déesse vit au coeur même de Deimos, dans un nid de velours et de soieries. Quand on se rapproche d'elle, des jeux de miroirs réfléchissent son image afin de préparer les visiteurs à son incroyable beauté. Elle paraîtra d'abord floue dans ces glaces, puis de plus en plus nette. Cinq jets de SAN successifs doivent être réussis, pour ne pas perdre 1 point de SAN.
D'Endrrah apparaît sous la forme d'une dame plus belle que tout ce qui peut se concevoir. Les investigateurs masculins verront en elle leur idéal féminin : ils doivent réussir un jet sous 3xINT, sous peine d'être frappés de stupeur. Les investigatrices, quant à elles, sentiront que D'Endrrah est une femme qu'elles n'égaleront jamais, mais elles ne doivent effectuer qu'un jet sous 4xINT. Si ces jets échouent, les investigateurs seront incapables du moindre geste. S'ils sont réussis, les personnages pourront éventuellement entreprendre une action, à 50 % de leurs chances normales (pour les hommes) et à 75 % (pour les femmes).
Selon qu'un investigateur possède une APP supérieure à 15 ou non, D'Endrrah le dévorera ou le tuera suivant un processus identique à celui des Bouches (voir Annexes). Elle peut procéder à une Dévoration ET à un meurtre par round. Ceux qui assistent au phénomène verront alors la véritable nature de la Déesse : un gouffre de noirceur absolue, un mélange d'entrailles et de vase primitive sur lequel plane une ravissante bouche féminine qui dévore ses victimes. Une telle horreur fait perdre 1D20 à qui rate son jet de SAN (1D4 sinon), mais ses témoins ne sont alors plus « stupéfaits » par la « beauté » de la chose.
Il est tout à fait possible d'anéantir la manifestation matérielle de la Déesse, ce qui ne remettra cependant pas en cause l'existence de l'entité D'Endrrah. Elle sera alors juste chassée loin des hommes pour cent millions d'années. L'enveloppe matérielle de D'Endrrah est facile à détruire (un simple coup de pistolet thermique peut suffire). Une atroce fumée corrosive se répandra et attaquera les chairs des personnes présentes au rythme d'un PdV par round. Cette substance gazeuse restera confinée dans la pièce où elle se trouve.
Le Palais commencera à se désagréger deux rounds après la « mort » de D'Endrrah. Sa destruction durera 15 rounds. L'endroit restant soumis à des règles non-euclidiennes, on doit rater un jet de SAN et perdre 1D3 points de cette caractéristique pour parvenir à retrouver le Portail sans Guide (une tentative par round et par personne). Le retour dure 10 rounds. Deimos sera détruit en même temps que l'édifice. Mars possédera désormais un anneau.
Les joueurs n'ayant pu atteindre le Portail dans le laps de temps imparti trouveront en principe la mort. Cependant, si ces investigateurs portent une tenue étanche et si le Gardien des Arcanes est dans un jour de bonté les survivants peuvent être recueillis par un Rapide de la Garde.

Annexes

Vautrine

C'est l'ultime survivante des six Yeux de D'Endrrah. Agée de plus de six cent ans, elle est totalement corrompue par la Déesse qui la contacte une fois par jour. Ses yeux sont devenus deux gouffres de noirceur visqueuse et elle les dissimule derrière des lunettes opaques. Son corps parfait et son apparence angélique abritent en fait un effroyable monstre qui peut causer bien des ennuis aux investigateurs...
Elle vit la plupart du temps dans sa villa martienne, construite dans un oasis, au bord d'un canal. Elle possède quatre gardes du corps semi-humains et attire à elle de jeunes bellâtres en se faisant passer pour une richissime veuve esseulée. Ces malheureux sont évidemment destinés à nourrir D'Endrrah après qu'elle se soit un peu amusée avec eux.
Au début de l'histoire, Vautrine est chez elle. Si D'Endrrah l'envoie en mission, la Vénusienne utilise l'Opaquon pour localiser la Bouche qui est menacée. Elle se rend alors sur place et n'utilise sa magie qu'en cas d'urgence. D'une prudence paranoïaque, Vautrine essaie d'abord d'éliminer ses ennemis par des moyens indirects (Maffia de Sicile, police, etc...). Ce n'est qu'après leur échec, qu'elle prend personnellement l'affaire en main.
Les investigateurs peuvent éventuellement localiser Vautrine par le biais d'Albert. Vittorio Tabrita a également entendu parler d'elle. Attaquée, Vautrine lance ses gardes en première ligne, appelle un Vampire Stellaire, ote ses lunettes et utilise son pistolet thermique. Elle ne tente de s'enfuir vers le Palais de D'Endrrah que si les choses tournent mal.
Vautrine possède un astronef rapide, dans un silo aménagé à 300 m de sa villa. Elle sait piloter (60 %).

FOR 14 CON 18 TAI 12 APP 21 (avec lunettes) INT 16 POU 18 DEX 16 SAN 0. Pts de Vie : 15. Pts de Magie : 18.
Armes : Pistolet thermique 40 %, Couteau vénusien 100 %
Sorts : *Appeler un Vampire Stellaire, Contrôler un vampire Stellaire, Création de Portail* (ceux qu'elle établit pour Deimos ne lui coûtent rien, D'Endrrah lui rend tous ses points de magie lors de ses visites).
SAN : Si Vautrine enlève ses lunettes, ceux qui croisent son regard doivent réussir un jet de SAN sous peine de perdre 1D10, 1D3 sinon.

Les gardes (ils sont 5) : FOR 17 CON 18 TAI 18 APP 07 INT 06 POU 05 DEX 10. Pts de Vie : 18. Pts de Magie : 05.
Armes : Pistolet thermique 20 %, Gourdin 80 %.

Les Bouches de D'Endrrah

Ce sont des boîtes en or massif qui mesurent 18 x 9 x 4cm. Différents personnages sont gravés sur leurs couvercles :
— La déesse romaine Vénus, belle, incroyablement sensuelle, mais dotée d'un regard lubrique et malsain. (Vénus figure la planète du même nom).
— Le dieu Neptune entouré de pieuvres et à moitié difforme. Sa barbe se tord d'une façon étrange et il tient par l'avant-bras un squelette humain aux vêtements féminins. (Neptune représente la Terre. Cette allégorie est un hommage au Grand Cthulhu, que D'Endrrah reconnaît comme le véritable maître de cette planète. Le squelette figure la Lune morte.)
— Le dieu romain Mars en cuirasse arborant un air vaincu. Il tient un squelette d'enfant et une fillette resplendissante. (Mars représente la planète du même nom, ainsi que les anciens dieux. Le squelette est Phobos, premier satellite de Mars, et la fillette est Deimos : D'Endrrah !)
Au dos de la Bouche d'Albert, on peut lire l'inscription suivante : La terza bocca di D'Endrrah, Luigi Ferrando- Firenze 1507.
Sur les côtés, on distingue les fentes de charnières. Il est impossible d'ouvrir ces boîtes, même avec un levier (tournevis, poignard ou autre). Le métal est incroyablement résistant (Pts Vie : 15).
Toute tentative faite pour les ouvrir ou les endommager attire l'attention de D'Endrrah, qui envoie alors immédiatement Vautrine. Les Bouches nourrissent D'Endrrah au moyen de l'APParence, des Points de Magie et des Points de Vie de leur victime. Cette dernière doit être assez près pour que l'Oeil (le porteur : Albert par exemple) puisse voir ses pupilles. La « nourriture » doit avoir une APParence supérieure à 15. La Bouche attaque avec ses Points de Magie contre ceux de la cible (règles p.15 et 68). Si l'attaque réussit, tous les Points de Magie et les Points de Vie sont drainés dans le même round. Si elle échoue, la victime est seulement terrifiée. Si elle peut s'enfuir, elle est sauvée, sinon une autre attaque est lancée au cours du round suivant. Les Bouches envoient la nourriture à D'Endrrah à la cadence de trois points de chaque caractéristique indiquée plus haut par jour (APP, Vie et Magie confondus). Aucune nouvelle « Dévoration » n'a lieu avant la fin de cette digestion. On peut alors manipuler sans crainte les boîtes.
Il est rigoureusement impossible d'éloigner de plus de cinq mètres une Bouche (la boîte en or) de l'Oeil (son porteur). On ressent alors une résistance impossible à vaincre. En outre, toute tentative attire immanquablement l'attention de D'Endrrah, qui envoie alors Vautrine. Insister risque de tuer l'Oeil. Si le porteur est tué, la Bouche tente de contrôler son assassin dès le round suivant. Si l'APParence de la victime est inférieure à 15, la Bouche la tue, sinon elle devient le nouvel Oeil.

L'Opaquon

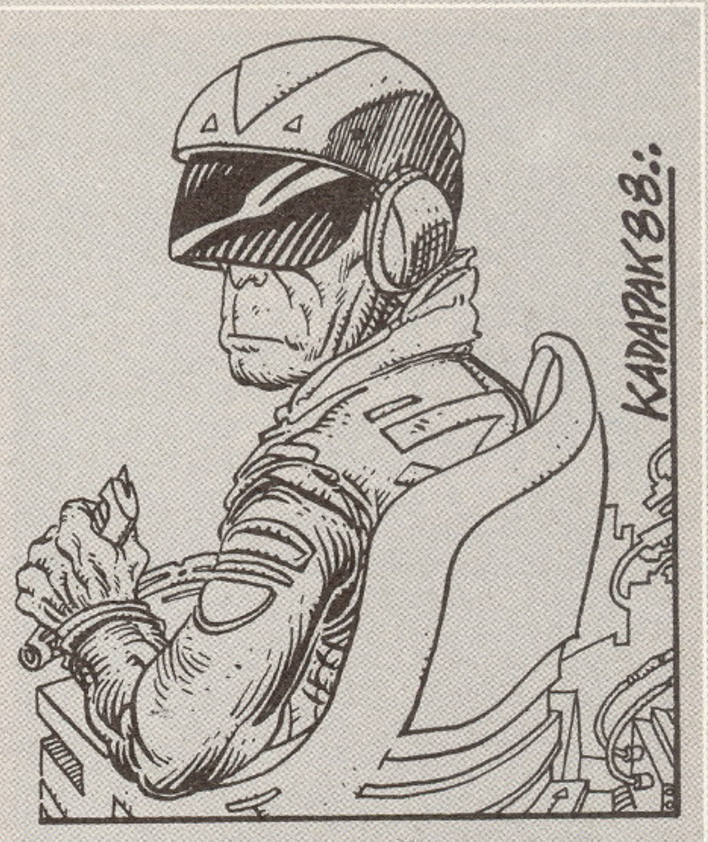
C'est une sorte de Lentille de Leng (voir règles p.74), qui permet de voir chacune des six Bouches et ce qui se trouve autour d'elle. Aucun obstacle (mur, sacoche) ne gênant la vision de l'observateur, ce dernier peut voir aussi loin que porte son regard et il a ainsi la possibilité de localiser l'endroit où se trouve l'objet et son porteur. Inconvénient : l'observateur apparaît comme une projection cinématographique sur un mur, un plafond, etc. Exemple, on verra Vautrine assise dans son jardin sur Mars, ses lunettes sur le nez, un canal derrière elle et le désert à l'arrière-plan. Si les investigateurs parviennent à s'emparer de l'Opaquon, l'élimination des Bouches et des Yeux sera grandement facilitée.

Le pistolet thermique

C'est une arme terrible, qui pardonne rarement. Compétence : Arme de poing. Type : Automatique. Tirs/round de base : 2. Dommages : 3d10+3. Chance de base : 20 %. Portée : 15m. PV : 10. Prix : 30$. Nombre de tirs : 21. Chargeur : 2$, rechargeable en 1h00 sur une prise.

Le poignard vénusien

Elégant, solide et très coupant, c'est l'arme d'un peuple jeune et cruel...
Compétence : Arme blanche. Dommages : 1D6+4. Chance de base : 25 % Vénusien, 15 % autre. PV : 20. Prix : 10$.



Pilote interstellaire

Investigateurs extra-terrestres

Les joueurs ont la possibilité d'incarner des investigateurs vénusiens ou martiens. Un Vénusien détermine son APParence en faisant un jet de 5D6 et en gardant les trois meilleurs. Il possède également 1D10 % de connaissance du Mythe de Cthulhu, sous forme de légendes diverses. On procède aux ajustements habituels sur sa SANté mentale sans tirer de folie. Tous les Vénusiens possèdent un couteau, et savent s'en servir ; il faut en tenir compte lors du choix des compétences.
Les Martiens déterminent leur FORce avec 2D6. Peuple vieux et sage, ils tirent leur POUvoir avec les trois meilleurs tirages de 5D6. Les Martiens ont tous 1D6 % de connaissance du Mythe de Cthulhu.

Nouvelles carrières

● **Navigateur de l'espace :** Astronomie, Baratin, Conduite au choix, Lire/Ecrire sa langue, Lire/Ecrire une autre langue, Marchandage, Mécanique, Parler une autre langue, Piloter un astronef, deux compétences de combat au choix.
● **Truand :** Baratin, Camouflage, Conduite au choix, Discrétion, Ecouter, Eloquence, Esquiver, Lire/Ecrire sa langue, Pickpocket, Sauter, Se cacher, une compétence au choix comme spécialité personnelle.
Note : les personnages sont créés normalement. Le navigateur de l'espace peut avoir une vie en règle avec la loi. Le truand est automatiquement recherché sur un ou plusieurs mondes. Un personnage recherché est censé posséder un peu d'argent, fruit de ses rapines (entre 500 et 2000$).

Une nouvelle compétence

● **Piloter un Astronef :** Cette compétence permet de piloter un vaisseau spatial et de naviguer entre les planètes. Tout personnage qui la maîtrise à 25 % ou plus est dispensé de tirage de dés de décollage et d'atterrissage, quand les conditions sont normales.

scénario
Pierre Zaplotny
illustration
Cyril Flautat
plan
Stéphane Truffert

UN SCENARIO pour Rune Quest UN CASUS BELLI

La peau

L'histoire en quelques mots

Les PJ sont engagés comme escorte par un marchand qui transporte régulièrement des denrées diverses de Sartar vers Prax. Le voyage ne sera pas de tout repos et quelques dangereuses surprises les attendent sur les pistes qui mènent de Bagnot à l'oasis de Jaldon.

Les acteurs (ou PJ)

Ce sont de jeunes aventuriers sartarites ou tarshites désireux de quitter la ville de Bagnot, où la présence de l'envahisseur lunar se fait de plus en plus oppressante. Ils se connaissent bien et ont eu l'occasion d'éprouver leur confiance mutuelle lors de quelques échauffourées les mettant aux prises avec des gardes lunars.

Bagnot, 1620 ST

L'avenir s'annonce sombre pour les jeunes de Bagnot qui refusent de collaborer avec l'occupant ou de s'engager dans ses légions. Les gardes lunars sont chaque jour plus arrogants, le couvre-feu a été institué, et les rumeurs disent que des légions d'élite de soldats lunars vont bientôt prendre leurs quartiers dans la ville. Aussi, de nombreux Tarshites et Sartarites préfèrent-ils s'expatrier vers Prax ou le Pays Saint. Les PJ décident de faire de même.

Orson Maindorée

Les PJ connaissent de vue le marchand Orson Maindorée, un initié du culte d'Issaries, connu dans la ville pour son opposition à la présence lunar, mais qui a toujours été suffisament malin pour éviter les ennuis. La dernière fois que les PJ l'ont rencontré, ils étaient pris en chasse par une patrouille après le couvre-feu et Maindorée leur a sauvé la mise en les cachant dans son entrepôt. C'est à leur connaissance un homme intègre et honnête (enfin, aussi honnête que peut l'être un marchand Issaries).
Ayant décidé de quitter la ville, les PJ passent le voir à son échoppe pour acheter l'équipement nécessaire à leur voyage. Apprenant leur départ, Maindorée propose de les engager en qualité d'escorte, pour l'accompagner à l'oasis de Jaldon puis à la ville de Pavis, dans les plaines de Prax. Il tient à se rendre à Jaldon car c'est là qu'il compte vendre ses fourrures, dit-il.

Le secret du marchand

En fait, Maindorée a besoin d'une escorte car la cargaison qu'il veut convoyer vers Prax contient un objet bien encombrant : une armure en peau de dragonewt (voir « La peau ») qu'il destine à un riche habitant de Jaldon. Il connait un peu les moeurs des dragonnewts, et sait qu'ils n'ont pas l'intention de laisser un humain mettre la main sur une relique de l'un des leurs. C'est pourquoi, conscient de ces périls, il décide d'engager une escorte. Il voyage habituellement sans protection et s'il est questionné à ce sujet, il justifiera sa décision par le fait que sa cargaison est cette fois-ci composée non seulement de viande salée, et d'épices, mais aussi de riches fourrures, propres à attiser la convoitise. De plus, la route n'est pas très sûre ces temps-ci du fait des Sartarites qui émigrent pour fuir les Lunars, ce qui a attiré des bandes de brigands pour lesquels ils sont une proie facile.
La rémunération qu'il leur propose est raisonnable (35 lunars par jour). Le voyage doit durer environ 2 semaines jusqu'à l'oasis.

Le départ

Les préparatifs de départ sont pris en charge par le marchand, qui demande toutefois aux PJ de le rejoindre hors de la ville pour éviter les taxes lunars dues à la présence d'une escorte. La caravane est composée de deux carrioles fermées et tirées par des chevaux. Maindorée en conduit une et l'autre est dirigée par son employé, un bonhomme maigre et taciturne aux cheveux aile de corbeau nommé Frosk Lhabile. C'est lui qui s'occupe des chevaux et qui fait office de cuisinier. A moins qu'ils ne possèdent des montures, les PJ voyageront à l'avant et à l'arrière des charrettes. Maindorée les laisse décider de l'itinéraire à suivre jusqu'à Jaldon et au delà, ainsi que du dispositif de défense de la caravane. Il exigera simplement qu'il y ait un système de tours de garde pendant la nuit. Il interdit que l'on ouvre les carrioles, les surveillant le jour, et dormant à l'intérieur la nuit.

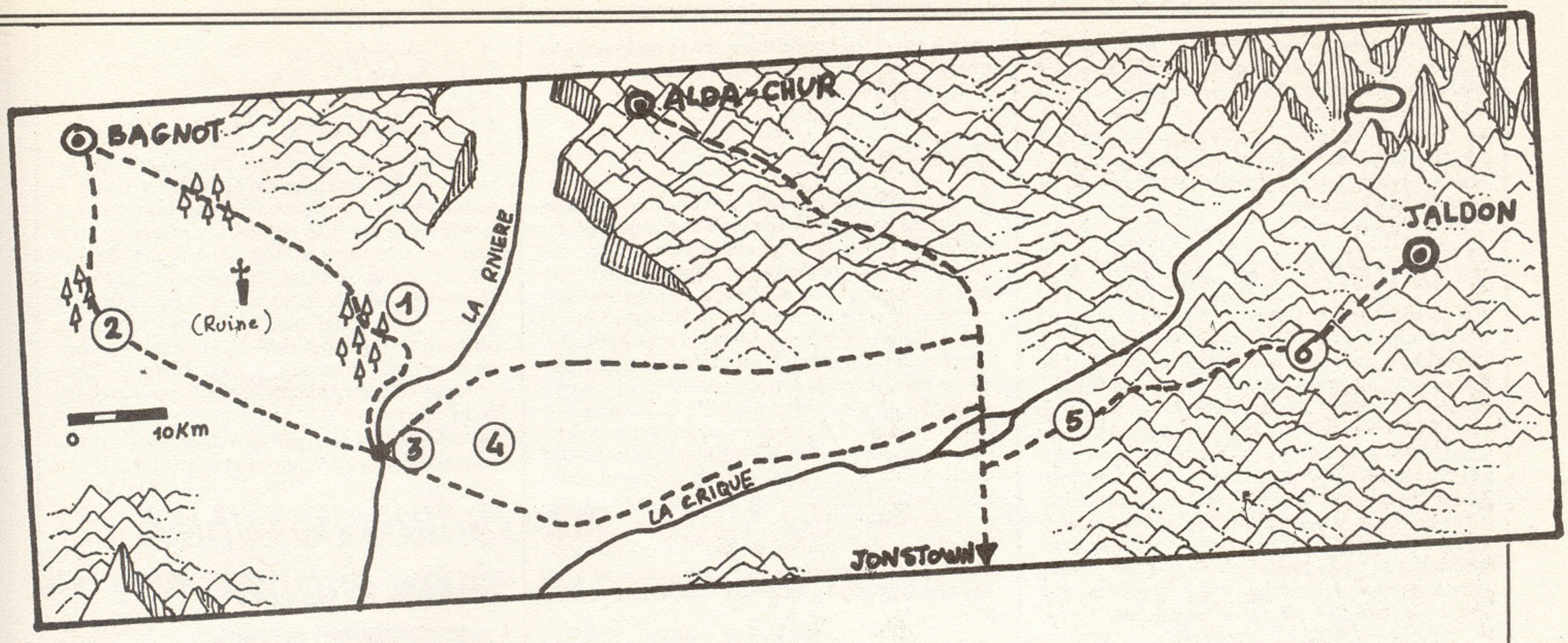
Les pistes

Il y a plusieurs itinéraires possibles jusqu'à Jaldon : jusqu'à La Rivière, on peut soit suivre les collines à l'est de Bagnot, soit partir en direction du sud et bifurquer ensuite à l'est ; ce chemin est plus long mais la piste est en meilleur état. Le seul moyen de passer La Rivière avec des chariots est le bac (voir « Le bac »). Sur l'autre rive, on trouve deux pistes : l'une se dirige au nord-est et rejoint la route qui relie Alda-Chur à Jonstown, l'autre part vers l'est, puis suit La Crique jusqu'à cette même route, où un pont permet de franchir le fleuve. Il ne reste plus alors qu'à passer les collines jusqu'à l'oasis de Jaldon.
Divers incidents peuvent survenir durant le voyage. En voici quelques-uns, mais n'hésitez pas à ajouter d'autres rencontres de votre choix.

Runes de mort

Alors qu'ils traversent un bois touffu (lieu n°1 sur la carte), les conducteurs du premier chariot repèrent de grosses pierres sur la route. Après inspection, les PJ réalisent qu'elles ont été assemblées pour former les runes de la mort et

Ce scénario est prévu pour 4 à 5 aventuriers débutants, ou ayant déjà vécu une ou deux aventures. Le Meneur de Jeu aura intérêt à lire notre article « Profession Maître des Runes » dans ce même numéro.



du désordre. A quelques mètres de là, un petit sentier s'enfonce vers le nord où des runes de la mort plus imposantes ont été dessinées sur le sol. Aucun bruit n'est audible.
Si la caravane repart, il ne se passera rien ; par contre, si les PJ décident de suivre le sentier (Maindorée ne s'y opposera pas mais refusera de les accompagner et restera garder les carrioles avec Frosk), ils arriveront cinq minutes plus tard en vue d'une petite caverne où un aventurier troll blessé est soigné par 3 trollinets. C'est eux qui ont assemblé et dessiné ces runes pour éloigner de la caverne d'éventuels ennemis. C'est assurément une tactique stupide, mais ce ne sont que des trollinets... Le troll, qui se nomme Grelar, est maintenant presque rétabli, et quoique un peu faible, il est parfaitement capable de se battre et n'hésitera pas à utiliser ses sorts si celà s'avère nécessaire. Un sort de *Sauvegarde* protège les habitants de la caverne. A moins que les PJ n'attaquent, il n'y aura pas de combat, car Grelar est un troll assez diplomate, qui réserve ses coups pour les créatures du chaos.

Embuscade ?

A la sortie d'un petit bois (lieu n°2 sur la carte), la roue de la première carriole tombe dans un trou et un rayon se brise. Les PJ réalisent (jet de *Scruter*) que le trou n'est pas naturel et en remarquent une demi-douzaine d'autres, cachés par des branches mortes recouvertes de mousse. Il s'agit de pièges creusés par une bande de brigands pour immobiliser les caravanes avant de les attaquer. Heureusement pour Maindorée et les PJ, ces brigands sont actuellement repartis vers le sud. A la surprise générale, Frosk se révèle capable de réparer la roue en quelques heures. Les PJ n'auront qu'à boucher les pièges pendant ce temps.

Le bac

Le cours de La Rivière est capricieux. S'il est possible de la traverser à la nage à certains endroits, les chariots sont obligées de la franchir par le bac tenu par un aventurier nommé Hambeyr et sa famille (lieu n°3 sur le plan). Le bac est un grand radeau de bois relié par des poulies à de lourds cordages qui passent d'une rive à l'autre. Hambeyr et son frère le font traverser le fleuve en tirant sur les cordes et en s'aidant de longues perches. Leur maison est sur la rive ouest. Quand la caravane arrive, Maindorée discute âprement les tarifs pendant un quart d'heure, puis à moitié satisfait, fait grimper les caravanes sur le bac. La traversée dure dix minutes.

Les brigands

Jerem Noirdejais, l'ancien compagnon de route d'Orson Maindorée (voir « L'origine de la peau »), ayant appris par hasard la valeur réelle d'une peau de dragonewt (voir « La peau »), a engagé quatre mercenaires pas trop curieux pour la récupérer. Il a eu vent du voyage du marchand et bien qu'il ne connaisse pas son itinéraire, il suppose que Maindorée empruntera le bac pour éviter un long détour. Il a donc précédé la caravane jusqu'à un lieu propice à une embuscade (lieu n°4 sur la carte) et attend tandis que ses hommes surveillent tour à tour le bac.
C'est à une attaque en règle qu'auront affaire les PJ. Jerem et sa bande n'ont qu'un but : récupérer la cargaison (seule la peau intéresse Jerem). Les mercenaires ne sont pas prêts à sacrifier leur vie pour leur chef, et fuiront au premier mort. Jerem fuira alors à son tour, après avoir hurlé à l'adresse du marchand : *« Elle est à moi. Tu ne perds rien pour attendre, Maindorée ! »*

Après la bataille

Les PJ vont probablement s'interroger sur le mystérieux contenu de la cargaison. S'ils exigent de savoir, le marchand commencera par raconter que leur assaillant est un client rancunier. Si les PJ insistent, il ouvrira brièvement les charrettes en grand, tout en laissant éclater sa mauvaise humeur devant leur peu de confiance en lui (La peau est cachée sous les fourrures et n'est pas visible de l'extérieur).
Si les PJ capturent un des mercenaires (Jerem réussira à fuir, pour une éventuelle suite du scénario -voir « Suites possibles de l'aventure »), ils n'en tireront pas grand chose. Ces hommes ne savent rien de la peau, mais révèleront sans difficulté le nom de Jerem Noirdejais et les circonstances de leur engagement.

Les adorateurs de Daka Fal

Quelques jours après avoir traversé La Rivière, la caravane s'installe pour la nuit au flanc d'une colline (lieu n°5 sur la carte). La nuit tombée, les PJ repèrent un curieux halo lumineux qui semble provenir de derrière la colline. De l'autre côté, à 20 mètres environ, une trentaine de babouins sont réunis. Ils dansent autour d'un grand feu. Il s'agit d'une cérémonie en l'honneur du dieu Daka Fal (voir « Le culte de Daka Fal »).
A moins que les PJ ne soient extrêmement discrets (succès spécial en *Déplacement silencieux)*, un groupe de dix babouins armés et agressifs viendra les apostropher cinq minutes plus tard. Affirmant que des étrangers n'ont rien à faire ici et que leurs rituels ne regardent personne, ils exigeront le départ immédiat des PJ. Si ces derniers refusent ou répondent grossièrement, les babouins se jetteront sur eux et les maîtriseront. Ligotés et baîllonnés, les PJ passeront une nuit inconfortable, mais pourront cependant assister à la cérémonie.

Les dragonewts

Ces créatures sont également sur la piste de la peau, qu'elles veulent récupérer à n'importe quel prix. Fort heureusement pour les PJ, la tribu à laquelle appartenait le dragonewt tué n'avait que trois guerriers confirmés (cela devrait cependant suffire à leur donner du fil à retordre) dont celui qu'a occis Jerem. Il a ressuscité à l'habitude de ceux de sa race et recherche sans relâche son ancienne peau.
Les dragonewts attendront la caravane dans un passage entre deux collines (lieu n°6 sur la carte), puis ils se dévoileront et exigeront la restitution de la peau. Ils s'expriment dans un langage marchand approximatif mais parlent également sartarite et tarshite, au cas où les personnages utiliseraient ces langues.
Orson Maindorée rechignera à se débarrasser de la relique sans discuter. Il commencera par nier avoir la peau, puis tentera d'utiliser ses capacités de Marchandage et ira même jusqu'à leur offrir de l'argent. Mais les dragonewts sont insensibles à tous ses arguments et vont d'ailleurs rapidement perdre patience. Les PJ ont intérêt à en prendre conscience et à inciter Maindorée (qui semble ne rien remarquer) à satisfaire leurs exigences. Sans quoi, les dragonewts utiliseront la force.

La conclusion

Désormais les PJ connaissent probablement l'existence de la peau et sa valeur, soit parce que les dragonewts l'ont récupérée, soit parce qu'ils auront voulu savoir pourquoi des créatu-

res d'ordinaire si discrètes ont pris tant de risques. Le marchand confondu se répandra alors en explications qui ne convaincront que lui-même...
Le reste du voyage jusqu'à l'oasis se déroule sans histoire. Les PJ sont alors libres de poursuivre le voyage jusqu'à Pavis avec Orson ou de rompre leur contrat.

L'origine de la peau

Il y a deux mois, Orson Maindorée revenait vers Bagnot avec une cargaison d'épices. Il voyageait avec un aventurier originaire du Pays Saint, du nom de Jerem Noirdejais, rencontré au hasard de la route. Au détour d'un chemin, ils furent soudain confrontés à un dragonewt guerrier isolé. Ne connaissant pas ces créatures, Jerem le chargea et eut l'incroyable chance de le tuer d'un seul coup de lance. Ensuite, Maindorée dépeça le cadavre sous le regard intrigué de son compagnon, tout en prétendant que la peau n'avait que très peu de valeur, et qu'il ne se fatiguait à la récupérer que pour ses maigres vertus médicinales. Jerem apprit plus tard la véritable utilité de la peau et décida de tout faire pour récupérer ce qu'il estimait lui revenir de droit.

La peau

La peau des dragonewts est un objet rare et recherché des humains, mais très dangereux. En dépeçant avec soin un dragonewt mort, une personne expérimentée est capable d'en tirer une armure efficace. Orson Maindorée en connait la valeur, mais ce qu'il ignore, c'est qu'un dragonewt ressuscite et qu'il veut récupérer sa peau. De plus, Orson n'a qu'une connaissance théorique du dépeçage des dragonewts ; il ne peut obtenir une armure de plus d'un point de protection. Il ne remarqua pas les matrices de sort tatouées et les détruisit en découpant la peau. Il faut bien savoir que ce sera probablement les seuls dragonewts que les PJ rencontreront de toute leur vie.
S'ils réussissent l'exploit de tuer les trois dragonewts, Maindorée les dépèçera, aucun PJ ne sachant le faire, puis les leur achetera à bas prix.

Caractéristiques des PNJ

ORSON MAINDOREE
(marchand initié d'Issaries). Cheveux bruns, yeux bleus, 35 ans, un peu d'embonpoint.
FOR 12 CON 15 TAI 12 INT 15 POU 14 DEX 12 APP 15
PdV 14 Fatigue 27
Ra Dex 3 + Ra Tai 2 = 5
Armes (RA Att Par Dommages) :
Lance courte 7 75 % 50 % 1D8+1
Bâton 7 80 % 70 % 1D6
Armure de cuir bouilli sur tout le corps sauf la tête (3 points de Protection).
Compétences : Baratin 70 %, Eloquence 45 %, Con. des Humains 50 %, Evaluer 60 %, Esquiver 45 %, Dissimuler 65 %.
Sorts : Contremagie 2, Détecter Or, Mobilité, Protection 3, Réparation 3, Séduction 2.
120 lunars (Sous) de bimbeloterie, sans compter le chargement des carrioles.

JEREM NOIRDEJAIS
Cheveux et yeux noirs, plutôt maigre.
FOR 15 CON 14 TAI 13 INT 10 POU 8 DEX 13 APP 8
PdV 14 Fatigue 28
RA DEX 3 + RA TAI 2 = 5
Armes (RA Att Par Dommages) :
Epée Bâtarde 7 60 % 55 % 1D10+1+1D4
Fronde 1/RM 70 % - 1D8
Compétences : Se cacher 60 %, Esquive 70 %, Chercher 80 %, pister 90 %, Grimper 70 %, Nager 45 %.
Sorts : Vivelame 4, Soins 2, Daredart.

MERCENAIRE TYPE
FOR 12 CON 11 TAI 12 INT 9 POU 8 DEX 11 APP 10
PdV 12 Fatique 24
RA DEX 3 + RA TAI 2 = 5
Armes (RA Att Par Dommages) :
Glaive 7 40 % 30 % 1D6+1
Compétences : Se cacher 30 %, Esquive 40 %.
Sorts : Vivelame 2, Soins 2.

DRAGONEWTS
(éclaireur)
FOR 7 CON 11 TAI 7 INT 14 POU 7 DEX 16 APP 11
PdV 9 Fatigue 18
RA DEX 2 + RA TAI 3 = 5
Armes (RA Att Par Dommages) :
Utuma 7 40 % 25 % 1D6+1
Fronde 2/7 30 % - 1D8
Armures : 1 point.
Compétences : Dissimuler 25 %, Esquiver 30 %, Se cacher 25 %, Déplacement silencieux 30 %.
Sorts : Disruption, Soins 3, Mobilité, Daredart.

DRAGONEWT
(guerrier)
FOR 19 CON 17 TAI 19 INT 14 POU 13 DEX 10 APP 14
PdV 18 Fatigue 36
RA DEX 3 + RA TAI 1 = 4
Armes (RA Att Par Dommages) :
Klanth 6 50 % 55 % 1D10+1+1D6
Arc long 3/9 80 % 20 % 1D10+1
Armure : 6 points.
Compétences : Dissimuler 70 %, Esquiver 75 %, Déplacement silencieux 80 %.
Sorts : Griffe de Dragon, Force de Dragon.

GRELAR LE TROLL
FOR 22 CON 13 TAI 26 INT 7 POU 14 DEX 10 APP 10
PdV 20 Fatigue 35
RA DEX 3 + RA TAI 1 = 4
Armes (RA Att Par Dommages) :
Massue 6 65 % 25 % 1D10+2+2D6
Griffes 7 85 % - 1D6+2D6
Armure : 3 points.
Compétences : Sens des Ténèbres/Scruter 80 %, Sens des Ténèbres/Chercher 75 %, Esquive 30 %.
Sorts : Mur de Ténèbres, Laminer 4, Protection 4, Soins 4. *Magie divine :* Sauvegarde (une utilisation).
Note : Il est blessé, et ne possède plus que 15 PdV et 18 Points de Fatigue.

TROLLINET TYPE
FOR 10 CON 11 TAI 9 INT 10 POU 7 DEX 14 APP 7
PdV 10 Fatigue 21
RA DEX 2 + RA TAI 2 = 4
Armes (RA Att Par Dommages) :
Masse légère 6 30 % 30 % 1D8
Fronde 4/6 35 % - 1D8
Armure : 1 point.
Compétences : Chercher 45 %.
Sorts : Soins 1.

BABOUIN TYPE
FOR 17 CON 10 TAI 10 INT 11 POU 13 DEX 13 APP 10
PdV 10 Fatigue 27
RA DEX 3 + RA TAI 2 = 5
Armes (RA Att Par Dommages) :
Griffes 7 35 % - 1D6+1D4
Morsure 7 25 % - 1D8+1D4
Lance 1 main 6 45 % 35 % 1D6+1+1D4
Fronde 2/7 35 % - 1D8
Armures : 1 point (peau).
Compétences : Pister 30 %, Chercher 25 %, Déplacement Silencieux 25 %.
Sorts : Main de fer, Protection 3, Daredart.

Le culte de Daka Fal

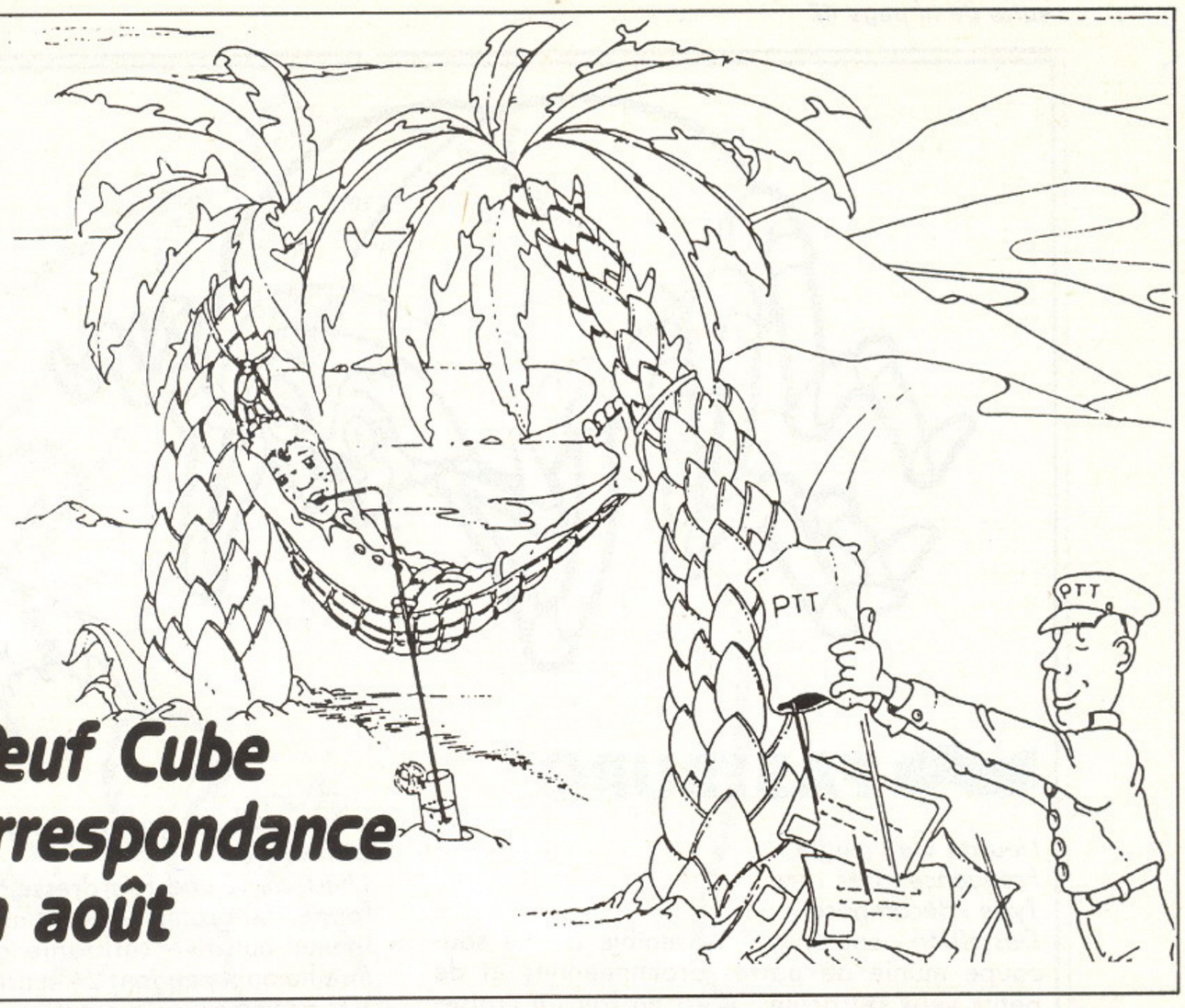
Daka Fal est le Grand-Père Mortel, le Dieu des ancêtres. Ses adeptes révèrent leurs aïeux et considèrent la mort comme une barrière surmontable grâce à la magie. Les piliers du culte sont les chamans, qui en sont également les prêtres car ils sont les traits d'union entre les Royaumes des Morts et des Vivants. Les cérémonies font appel aux forces des morts, les ressuscitant temporairement. Les esprits ancestraux appelés prennent possession de quelques initiés et s'expriment à travers eux pour la durée de la cérémonie.
Les adeptes de ce culte sont généralement très respectueux des traditions ancestrales.

Suites possibles à l'aventure

— Maindorée doit se rendre dans les plaines de Prax pour prendre livraison d'un « troupeau » d'esclaves humains dont un Morokanth a décidé de se débarrasser, pour les mener aux mines de sel du centre de Prax. Les PJ avançant des arguments humanitaires se verront répondre : *« Ils sont tout de même mieux avec moi pendant quinze jours : c'est un voyage tranquille et puis leurs chaînes sont assez longues »*, etc...
— Jerem a décidé de se venger et est prêt à utiliser des moyens peu avouables. Il pourrait, par exemple, dénoncer le marchand aux dragonewts (encore faut-il qu'il trouve les créatures).
— Si les PJ ont été très chanceux et ont tué les dragonewts, leurs congénères décideront de se venger du marchand et de ceux des PJ qui auront gardé des peaux. Les autres tribus ne peuvent en effet tolérer de laisser impuni un acte aussi répugnant. Il est conseillé d'attendre que les PJ soient un peu plus expérimentés pour faire jouer un tel scénario.

JEREM NOIRDEJAIS...

scénario
Frédéric Blayo et Fabrice Lamidey
illustration
Cyril Flautat
plan
Stéphane Truffert



ha ! si il avait connu l'Œuf Cube et son service vente par correspondance tous deux ouverts en août

NOUVEAUTES EN FRANÇAIS

LE MAÎTRE DES RUNES runequest	149 F	STAR WARS la guerre des étoiles	85 F
ZONNE MORTELLE blood bowl	105 F	MAI 68 souvenirs, souvenirs	245 F
JAMES BOND 007	119 F	LA LONGUE TRAQUE mod. légende	59 F
DL 1-2 module dragonlance	105 F	ATLAS DE TREGOR	140 F
DL 3-5 module dragonlance	175 F	MANUEL DES MONSTRES	145 F
GAZETTER n° 1	105 F	PARFUM D'ONIROSE rêve de dragon	69 F
MARVEL SUPER HEROES	155 F	TANK LEADER	235 F
FULL METAL PLANET	300 F	FOLIES VIENNOISES mod. maléfices	59 F

NOUVEAUTES EN ANGLAIS

CALENDRIER 1989 forgotten realms	70 F	MINAS TIRITH merp	175 F	PAS DE CALAIS vanguard	255 F
BLOOD BOWL new edition	235 F	STAR WARS CAMPAIGN PACK	90 F	CHIEFTAIN gdwassault	155 F
FR 4 forgotten realms	75 F	ROAD ATLAS VOL. 5 car war	70 F	SNIPPER SPECIAL FORCE	85 F
H4 throne of bloodstone	75 F	CONAN GURPS	70 F	CURSE OF THE MUMMYS TOMB	175 F
H4 sowerd of the iron legion	75 F	NINJAS & SUPERSPIES RPG	140 F	HEROES FOR DUNGEON QUEST	120 F
ME 2 ragnarok and roll marvel	55 F	APPLE LANE runequest usa	90 F	AIR SUPERIORITY	190 F
ALPHA COMPLEXITIES parano	80 F	SNAKE PIPE runequest usa	70 F	AIR STRIKE	190 F

QUELQUES CLASSIQUES... EN FRANÇAIS

STORMBRINGER	180 F	MALEFICES	160 F	LE REJETON D'AZATHOTH	115 F
DEMON ET MAGIE	105 F	PARANOIA	150 F	LA VALLEE DES ROIS	265 F
CHANT DES ENFERS	105 F	CTHULHU	185 F	LES ANNEES FOLLES	205 F
JRTM	180 F	LES CONTREES DU REVE	125 F	LES AIGLES	260 F
ANGMAR	90 F	CTHULHU BY GASLIGHT	115 F	ARMADA	190 F

... ET EN ANGLAIS

DC HEROES	180 F	HIGH STAKES GAMBLE Top Secret Comp.	110 F	MOSCOW 41	175 F
MEGA TRAVELLER	240 F	BATTLE SYSTEM	180 F	FRANCE 44	135 F
ILLUMINATI Deluxe Edition	180 F	DRAGON STAR RISING	180 F	SCORCHED EARTH	510 F
FORGOTTEN REALMS	135 F	GHOST BUSTER	145 F	SPAIN AND PORTUGAL	120 F
INTERCEPTOR	215 F	2nd FLEET	250 F	GAMA WORLD	135 F

2 adresses : 24, rue Linné, 75005 Paris - 15, rue G.-de-la-Brosse, 75005 Paris

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

NOM .....

PRÉNOM .....

ADRESSE .....

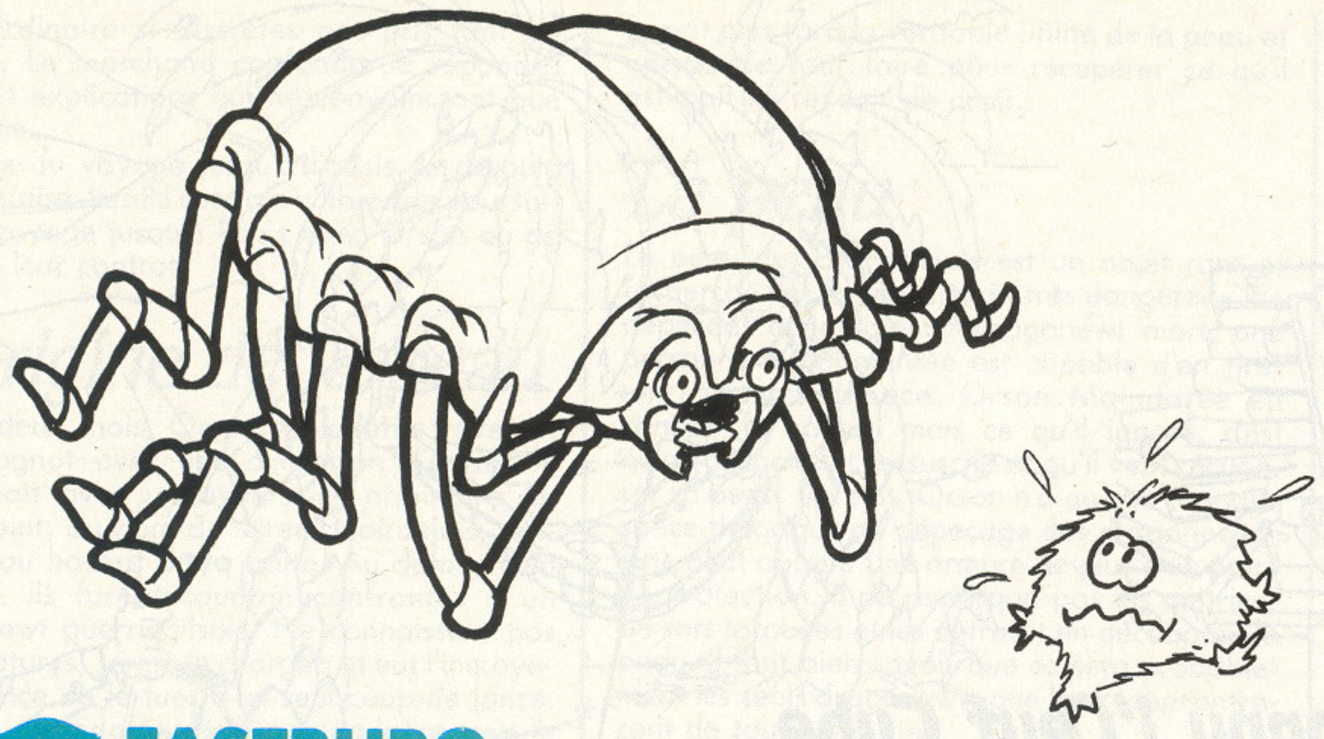
..... TÉL. .....

C.P. ..... VILLE .....

DÉSIGNATION	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX LISTE CASSE-TÊTE TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'OEUF CUBE - MARCHE COMMUN - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

suite de la page 42

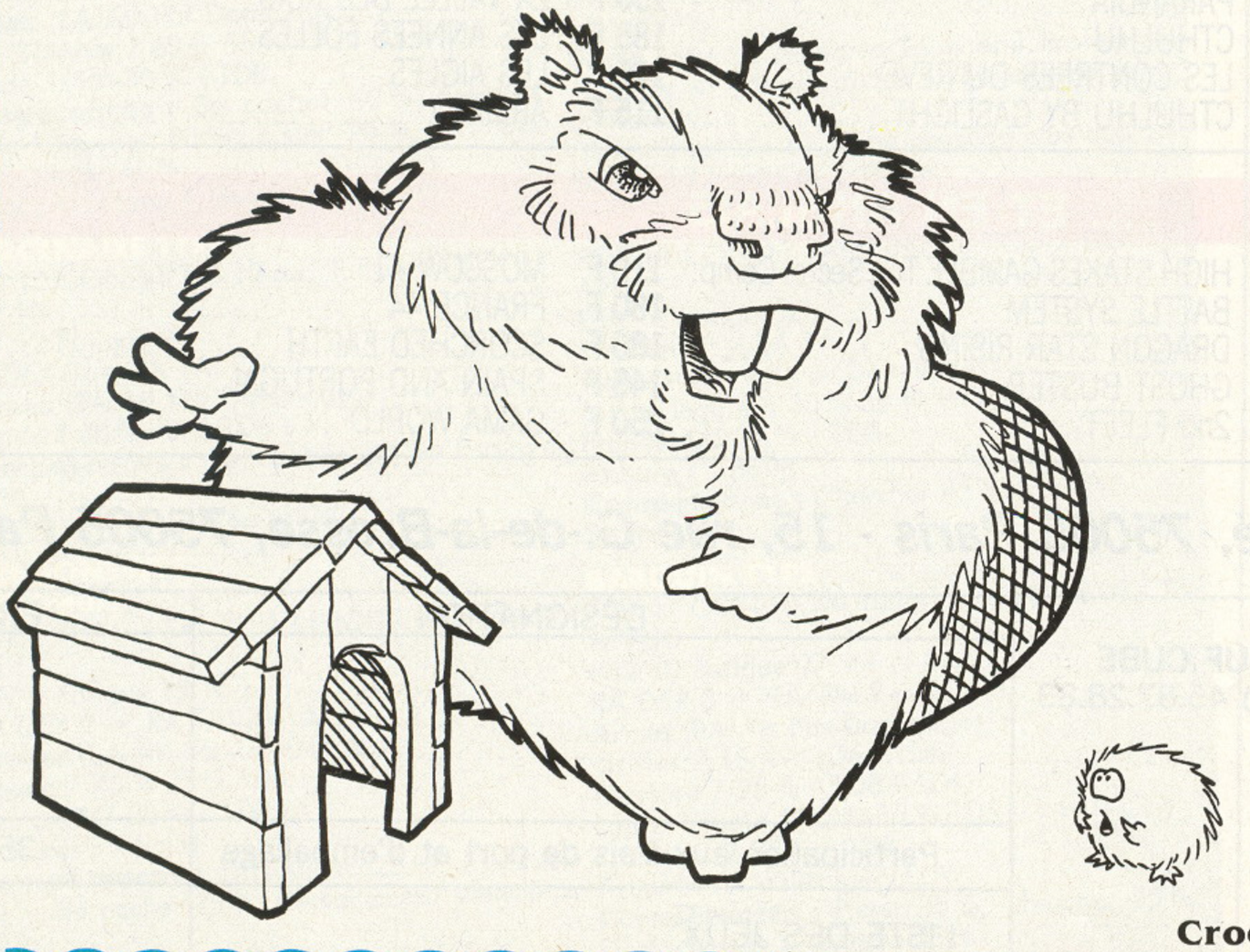


FASTBURG

Lieu de vie : jungle
Fréquence : très rare
Type : décomposeur
Descrition : cet animal ressemble à une soucoupe munie de pattes arachnéennes et de petits yeux rétractiles. C'est en fait un croisement hideux entre un face-hugger (alien) et une araignée de mer. Il vit plus de 60 ans.
Comportement : accroché au tronc des grands arbres, il n'en descend que lorsqu'il pleut pour rechercher des fruits écrasés et des plantes pourries.
Capture : un jour de pluie, le chasseur doit tenter de repérer le fastburg (rep « difficile ») et de le capturer d'un geste rapide (ra « difficle ») avant qu'il ne grimpe rapidement au sommet d'un arbre.
Utilisation : une fois dressé, le fastburg transforme 100 grammes de plantes en un suc d'une teneur nutritive suffisante pour sustenter un être humain pendant 24 heures. Il peut produire 300 grammes du suc par jour. Prix : 50eo.
Fi : 3(-)
Symbiose/contrôle : +30/-60
Rapidité : 9
Attaques : 25 % (morsure)/8
Dommages : 1d6/+1
Armure : 4
Déplacement : 3
PV/SE/RES : 12/3/50
Talents : DIS : 80, SAU : 60, REP : 15

CASTOMASSON

Lieu de vie : eau douce
Fréquence : rare
Type : producteur primaire
Description : cet animal ressemble à un castor d'une taille exceptionnelle (plus de 300 kg) et d'allure assez agressive.
Comportement : il vit comme son confrère de petite taille dans des huttes qu'il construit dans le lit des rivières. Il se nourrit d'écorces, de jeunes arbres et de plantes aquatiques. Il vit environ 10 ans.
Capture : seule une symbiose directe peut permettre au chasseur de contrôler cette créature finalement assez sympathique malgré son apparence monstrueuse.
Utilisation : cet animal, dressé par un artisan, est un constructeur de maison presque parfait, très intelligent et inventif pour tout ce qui touche l'architecture. Il lui arrive même de donner des conseils à son maître quand c'est nécessaire. Prix : 1500eo.
fi : 6(-)
Symbiose/contrôle : +30/-10
Rapidité : 4
Attaques : 40 % (morsure) /15
Dommages : 2d6+3/+2
Armure : 2
Déplacement : 1,5
PV/SE/RES : 40/10/80
Talents : DIS : 25, SAU : 20, REP : 50



Croc
illustration : Bruno Bellamy

UN SCENARIO pour Animonde CASUS BELLI

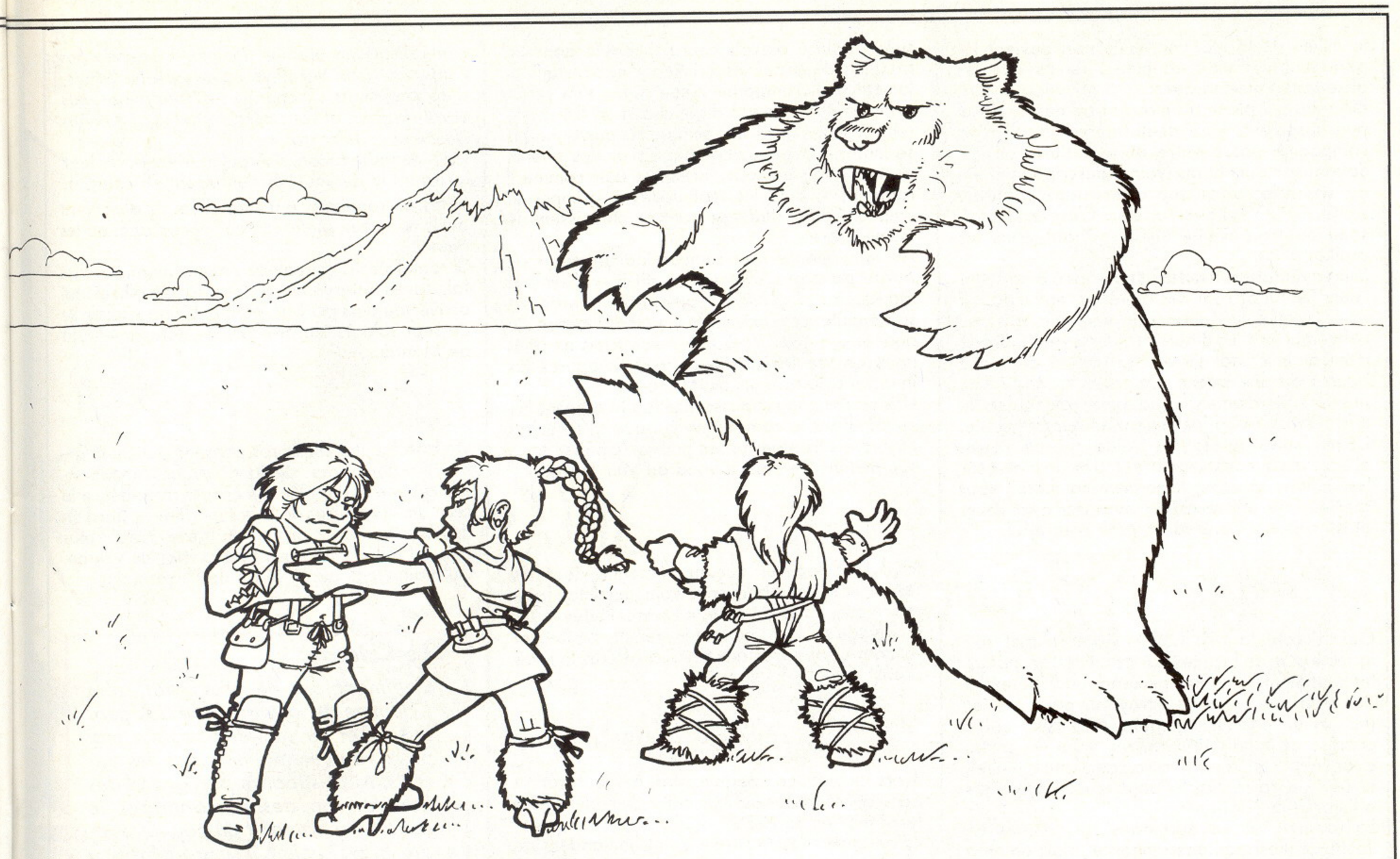
Cristal qui aime

Que la vie est monotone...

L'hiver approche, la vie s'endort et le bourg de Noisette, dans la grande plaine de Mélonia, n'offre pas grand intérêt à cette époque. Le gardien du bourg, Yrvil Loisome, a reçu la visite des personnages qui individuellement, lui ont confié leur désir de changement. A chacun, il assure que la vie à Noisette n'est pas si terrible que ça, mais que peut-être, il aurait bientôt besoin de messagers, pour se rendre à Montdur, loin là-bas, à l'est.
Le MJ doit mener l'entrevue avec chaque joueur en aparté, lui demander sa philosophie de l'existence. A chaque joueur (et non pas personnage), il donnera une idée de ce qui peut le pousser à partir à l'aventure :
Pour un troubadour ou un aventurier, pas de problème, ils ne demandent qu'à voyager. C'est l'hiver qui poussera les chasseurs, artisans et marchands à quitter Noisette car il n'y a presque plus d'animaux dans les environs donc peu de chasse, peu de dressages et peu de vente ; et il parait que Montdur est une nouvelle ville, ayant besoin de sang neuf. Les nobles s'ennuient, tout simplement, et pensent se tailler une bonne part de succès en racontant à leur retour combien pittoresques sont la campagne et le peuple. S'il y a un ou plusieurs nobles, les soldats leur serviront d'escorte, sinon il s'agit de soldats ayant entendu parler de postes à pourvoir à Montdur avec moins de travail et plus de nourriture. Quant aux chevaliers ou aux gardiens, ils seront disciples de Loisome et accepteront ce voyage comme une quête de confirmation...

J'ai une mission à vous confier...

Un jour qu'un brouillard glacé recouvre Noisette et que la mélancolie est presque palpable, Yrvil Loisome réunit tous les aventuriers. Alors



Ce scénario est prévu pour un petit groupe d'aventuriers qui s'ennuient chez eux et veulent aller voir ailleurs.

que tout le monde est assis dans des fauteuils de rotin recouverts de fourrures, des lézabitures se chauffent le ventre et les mains au feu allumé dans une tête de Kram. Après avoir offert du vin chaud à ses visiteurs, Loisome s'explique : *« Chers amis, vous m'avez tous fait part de votre désir de voyage et je pense que cela est une bonne initiative, si elle vous permet d'apprendre plus sur notre monde. Mais partir pour partir est plus une fuite qu'un enseignement* (il regarde les aventuriers et troubadours), *aussi ai-je pensé à vous confier une mission* (il baisse la voix). *Vous n'êtes pas sans savoir que l'Homme de la Montagne d'Argent fait tout son possible pour diminuer l'influence persistante du Bouffon. Or un nouveau conflit vient de surgir : le Bouffon cherche à voler à l'Hommme un certain objet. Cet objet est un cristal, né de gouttes de pluie, aux propriétés néfastes et qui pourrait remettre en cause le principe même de la symbiose. Et ce cristal, le voici ! »*

Il sort alors d'un tiroir proche une pierre translucide, aux transparences violettes, et aux angles anarchiques (lire Le cristal).

« Enfin, c'est du moins ce que doit croire le Bouffon, car votre mission consistera à porter ce cristal à Montdur, et à le protéger de votre mieux. Pendant ce temps, d'autres aventuriers convoieront le vrai cristal par une autre route. Votre mission est donc pleine de dangers et d'aventures, peut-être même plus que vous le pensiez, dit-il avec un léger sourire. *Il s'agit d'un test, l'Homme de la Montagne d'Argent n'est pas persuadé que vous ayez une vraie étoffe d'aventurier aussi ne vous confie-t-il pas le vrai cristal. Mais si vous réussissez, il vous en récompensera plus encore. Alors bonne chance, et faites attention au cristal, même celui-ci. »*

Puis le Gardien donne le cristal à l'un des personnages. Il fournit ensuite fourrures et nourriture séchée en quantité. Si on lui demande des armes il s'étonnera sincérement et dira qu'il n'en possède aucune.

Note au MJ : Donnez le cristal au personnage qui risque de développer le plus de sympathie envers les autres. Tenez compte des niveaux de relation.

Un début de voyage frisquet

Le trajet jusqu'à Montdur n'est pas bien compliqué, la compagnie va traverser la plaine de Mélonia, puis la grande toundra qui mène aux collines de Javipour, et enfin, la forêt de Jaunisse. Tout ceci devrait prendre six jours, si tout se passe bien.

Dès le début, insistez sur le vent glacé, le bout du nez qui gèle, les mains qui s'engourdissent, mais n'en rajoutez pas avec des points de règle sur l'endurance, il suffit de donner l'ambiance de la partie.

La plaine de Mélonia

La prairie est blanchie par le givre et les brouillards matinaux ont bien l'air de vouloir faire la grasse matinée. En milieu de journée, la compagnie entend une grande cavalcade au loin, venant de l'est de la route. Les peureux (et les prudents) trouvent facilement des arbres pour grimper. Mais il n'y a pas de vrai danger : c'est un troupeau de chevaux multicolores (rose, vert pomme, bleu roi...) qui passe à folle allure devant eux.

Au cours de l'après-midi, les aventuriers qui ne font pas que chanter *« un kilomètre à pied... »* peuvent apercevoir dans le ciel une silhouette ailée qui fait des cercles au-dessus du groupe. C'est Asdepic, le diabloiseau du Bouffon (voir Le cristal) chargé de les surveiller. Un peu plus tard il se pose sur le chemin devant eux. Mais dès que quelqu'un s'approche, il s'enfuit en sifflant.

Enfin la première nuit arrive. Laissez les aventuriers prendre des tours de garde s'ils le désirent mais sans leur demander. S'ils le font, pratiquez avec chacun le petit jeu suivant :

Tout est normal... Tiens, tu remarques une silhouette qui bouge à la limite de ton champ de vision... Tu vas voir ?... Non rien ne bouge plus... Tu vas voir ?... Ce devait être le brouillard penses-tu... Quoique, peut-être y a-t-il eu un petit cri aussi, comme celui d'un écureuil... Mais tu n'es pas sûr...

Par contre, ce qui est sûr, c'est que tous ceux qui ont dormi éloignés des autres ont attrapé des engelures (malus de 10 % sur toutes les actions rapides jusqu'à la mi-journée : dites-le à vos joueurs), même ceux qui étaient près du feu. Seuls ceux qui ont dormi pelotonnés les uns contre les autres n'ont aucun malus.

La deuxième journée se déroule sans problèmes, on ne voit plus le diabloiseau du début. Toutes les deux heures, tirez un dé pour une rencontre anodine :

1-3 : rien.
4 : une chenicharpe rose presque gelée sur le bord du chemin (cette rencontre n'a lieu qu'une seule fois).
5 : un troupeau de 3d6 tobos.
6 : un kaila qui arrive à toute vitesse dans le dos des aventuriers, les dépasse et se dirige vers Montdur.

A la fin de la deuxième journée, tirez un jet sous l'Agilité de tous les personnages avec comme facteur de multiplication : 12 moins hauteur des talons. Celui qui échoue avec la plus grande différence se foule la cheville. Il devra marcher avec une béquille ou se faire épauler par ses camarades (rappelons qu'un noble aura peu de notions de la taille du bois pour fabriquer une belle béquille).

Appliquez les mêmes règles d'engelures pour la deuxième nuit. De plus, si les gardes relâchent leur attention, cette nuit ou l'une des suivantes, Asdepic le diabloiseau viendra voler les réserves de nourriture d'un des personnages.

On ne réveille pas l'ours qui dort

Au matin du troisième jour, la plaine fait place à la toundra, l'herbe gelée à la neige, l'haleine des personnages fait des volutes dans l'air. Vers

le milieu de la matinée, le terrain devient légèrement vallonné en même temps que les observateurs remarqueront à nouveau le diabloiseau qui plane un moment au-dessus d'eux puis disparait. Une demi-heure plus tard la compagnie passe entre deux petites collines. Soudain un ours blanc (voir la description en fin de scénario) dans une colère épouvantable surgit devant les aventuriers... C'est le diabloiseau qui l'a réveillé en lui sifflant dans les oreilles.
Si les aventuriers ne réussissent pas à amadouer l'ours (en lui offrant des sucreries, entre autre), ils courent à la débandade en voulant éviter l'affrontement. Le diabloiseau essayera alors de dérober le cristal s'il est transporté dans une bourse ou une poche. De toute façon, il s'en prendra légèrement à la personne qui a le cristal et s'enfuira lâchement en ayant échoué.
La nuit suivante est très froide, glacée même, et tous auront des engelures (15 % de malus sur les actions rapides) le lendemain matin, sauf bien sûr s'ils ont réussi à fraterniser avec l'ours et ainsi dormi dans sa caverne contre lui.

La nuit porte malheur

C'est durant la nuit que le Bouffon met son ignoble plan en branle (voir Le cristal) et change les sentiments d'un des personnages. Prétextez des bruits nocturnes et effrayants pour voir les joueurs un par un et expliquez à celui qui a changé qu'il doit maintenant voler le cristal pour causer de la peine à son ancien(ne) ami(e), et qu'il devra remettre l'objet à des chevaliers à l'entrée de Montdur.
La journée de voyage dans les collines de Javipour n'est pas passionnante, mais un vent glacé se lève.

La forêt de Jaunisse

Il s'agit d'une forêt de conifères où l'on trouvera peu à manger. Refaites à nouveau un tirage en milieu de journée pour savoir si un autre personnage se foule la cheville.
Plus tard, dans l'après-midi, un chasseur en sueur, épuisé d'avoir couru, déboule dans un bruit de de branches brisées. Un argh qui se lamente est cramponné à son cou. *« Vite, vite... grimpez aux arbres »* dit le chasseur. Il y a une telle urgence dans sa voix que les personnages se sentent obligés d'obéir (mais si un des joueurs ne veut vraiment pas, laissez-le agir comme il l'entend). Il aide les malhabiles à grimper et empêche que deux personnes choisissent le même arbre.
Au loin, monte une rumeur indistincte. *« Un horde de arghs sauvages »,* dit-il. *« C'est pas moi qui les ai réveillés »,* pleurniche le argh sur son épaule. Le chasseur a à peine le temps de donner son nom -Méliande- d'un tapis de poils noirs couvre le sol de la forêt (imaginez les invasions de fourmis en Afrique).
Une fois le danger passé, Méliande propose de se joindre à la compagnie puisque la forêt est désormais trop perturbée pour qu'il puisse faire son métier. De plus, il voudrait voir Montdur.

Le traître ?

Ici il faut espérer que la personne dont les sentiments sont modifiés va voler le cristal, faire croire qu'il s'agit de Méliande, etc. Faites durer le voyage en forêt un certain temps, en faisant rencontrer des animaux seuls et affolés (par les arghs).

Le bout du voyage

Alors que la compagnie sort de la forêt et aperçoit Montdur au loin, deux chevaliers s'interposent sur la route.
Ils désignent le « traître » et lui demandent de leur remettre le cristal. C'est à vous meneur de jeu de bien doser cet épisode final. Il faut que vous fassiez sentir au « traître » qu'en agissant ainsi il va faire beaucoup de mal et, comme ses sentiments ont été changés artificiellement, il aura tendance à ne pas vouloir commettre un acte aussi grave. Mais pour qu'il bascule, il faut aussi que ses compagnons l'enjoignent à ne rien faire de mal.
Les chevaliers doivent être joués très menaçants. Dans un premier temps : *« Donne-nous l'objet ou nous te réduisons en bouillie ».* Puis, si les sentiments ont changé : *« Nous allons tous vous estropier et vous défigurer si vous ne nous donnez pas le cristal. »*
Mais de toute façon, si Argol et Mentek sentent qu'ils ont le dessous, ils s'enfuiront en courant.
Si les personnages ont bien joué, ils devraient avoir avec eux Méliande ou l'ours blanc, ou les deux.
Si toutefois les chevaliers s'emparaient du cristal, faites intervenir, comme la cavalerie qui arrive toujours au bon moment, une escadrille de sept soldats montés sur des guêpes venant de Montdur.

Epilogue

Un bon feu, les blessures pansées par de charmantes personnes, de la nourriture en abondance, une assemblée qui écoute avec délice le récit des aventures de la compagnie, le gardien de Mondtdur qui a pris en charge le cristal ; plus rien au monde ne vous fera quitter ce village. Du moins, pas avant la fin de l'hiver...

Le Cristal

Comment est né ce cristal, seul L'Homme de la Montagne d'Argent le sait, et ne comptez pas sur moi pour vous en révéler tous les secrets. Mais si par le plus grand des hasards, un des personnages le raclait, en obtenait un peu de poudre, puis l'avalait, il se produirait un phénomène étrange : diminution de la symbiose et du contrôle (2 %) compensée par une augmentation de la durée de vie (2 ans). Quant à ses effets sur les animaux, peut-être Croc un jour vous en touchera-t-il un mot.
Mais revenons à notre histoire. Il est évident que le Bouffon, qui est un horrible (on le voit bien au dos de la couverture des règles d'Animonde), aimerait bien étudier ce moyen de retirer la symbiose aux hommes. Mais évidemment, L'Homme est intelligent et après que le cristal ait été découvert par un de ses gardiens, a fait transporter des dizaines de faux cristaux.
Comme vous vous en doutez, le cristal emmené par nos amis est le VRAI (ce qui ne change pas grand chose il faut le dire) et ils vont devoir subir les attaques du Bouffon. Mais comme celui-ci ne peut agir contre tous les groupes en mission, il a utilisé une ruse ignoble et très méchante (c'est bien de lui ça) : changer à distance les niveaux de relation de l'une des deux personnes qui s'aiment le plus dans le groupe, puis influencer celle-ci pour qu'elle vole le cristal et le donne aux deux chevaliers qu'il a envoyé à l'entrée de Montdur. Voulant en outre être tenu au courant de l'avancée des groupes, il a dépêché un diabloiseau pour espionner les aventuriers et même, s'il lui est possible, voler le cristal.

Personnages non-joueurs

MELIANDE
C'est un charmant chasseur blond, grand, aux yeux verts. Pour ses caractéristiques, prenez celles de Birik, page 82 des règles, en remplaçant un de ses serpents par un argh.

LES DEUX CHEVALIERS
Ce sont des jumeaux qui ont pour noms Argol et Mentek. Pour leurs caractéristiques, prendre celles de Zisser, page 82 des règles, en remplaçant les niveaux de relation par +3 entre eux.

Rencontres animales

OURS BLANC
Lieu de vie : calotte glaciaire
Fréquence : rare
Type : producteur primaire
Description : physiquement il ressemble tout à fait à l'ours blanc de notre bonne vieille Terre. Il est juste un peu plus grand et plus lourd. Par contre, ses moeurs sont différentes car il se nourrit uniquement de fruits, de plantes et de glace pilée. De plus il dort six jours sur huit en n'importe quelle saison.
Comportement : surtout dormir, quand on le réveille il entre dans une colère folle et veut assommer tout ce qui bouge pour le faire tenir tranquille. Si on lui donne quelque chose à manger de très sucré, il ronronne. Il vit environ 15 ans.
Capture : c'est facile quand il dort, sinon une friandise l'attirera sans problème.
Utilisation : en milieu froid, dans des cavernes, il sert de chauffage pour les gens qui dorment contre son flanc.
FI : 8 (-) en colère
Symbiose/Contrôle : -25/-10
Rapidité : 5
Attaques : 50 % (morsure)/10, 65 % (griffes)/9
Dommages : 2D6/+1, 1D6+2/+1
Armure : 1
Déplacement : 1,5
PV/SE/RES : 28/7/90
Talents : DIS :25, SAU :40, REP :60

DIABLOISEAU
Lieu de vie : jungle
Fréquence : très rare
Type : décomposeur
Description : imaginez un corps de chauve-souris, avec des plumes sur la frange des ailes, une tête d'oiseau aux grands yeux garnie d'oreilles pointues sur le côté. L'extrémité de ses ailes comporte des petites griffes préhensiles. A part la tête et les ailes qui sont multicolores, le reste du corps est d'un noir charbon, parfois veiné de rouge vermillon (chez les femelles).
Comportement : c'est le petit diable toujours prêt à louanger son maître, à faire les pires bêtises pour voler de la nourriture. Très lâche, il fuit le danger en sifflant de façon stridente.
Capture : pour attraper un diabloiseau il faut fabriquer un piège (Difficile) où l'on a placé un fruit caramélisé. Pour le dresser, il faut le frapper une ou deux fois avant de lui donner de la nourriture.
Utilisation : c'est le messager idéal car il a une très bonne mémoire visuelle et auditive. A part bien sûr qu'il faut le sermonner pour qu'il accepte de donner son message ou de restituer ce qu'il a vu.
FI : 1 (-)
Symbiose/Contrôle : +20/-40
Rapidité : 5
Attaques : 25 %(griffes)/10, 50 %(bec)/8
Dommages : D6-2/0, D6-1/0
Armure : 0
Déplacement : 5
PV/SE/RES : 12/4/70
Talents : DIS :40, SAU :60, REP :80

texte
Pierre Rosenthal
sur une idée de Croc
illustration
Bruno Bellamy

D'AUTRES MONDES
D'AUTRES GALAXIES
UNIVERSOM

BERLIN XVIII

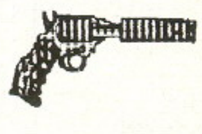
DIVISION
FALKAMPFT
BERLIN
SECTEUR 18

14 AVRIL 2066 -
13H26

- ALERTE
ROUGE -

235 VOLS
124
EFFRACTIONS
135 MEURTRES
69 VIOLS
35 OVERDOSES

LE SERVICE DE L'EQUIPEMENT VOUS LE RAPPELLE :



IL EST VOTRE MEILLEUR AMI : ENTRETENEZ LE !

ACHTUNG !

LE SERVICE D'HYGIENE ET DE SALUBRITE DEMANDE A TOUS LES FALKAMPFTS DE BIEN VOULOIR DEGAGER LES BOITES DE BIERE DES ESCALIERS PRINCIPAUX.

LA SECURITE EST L'AFFAIRE DE TOUS !

APPEL
PRIORITAIRE

PRISE D'OTAGES SUR LA LIGNE DE TUBE E.57, SECTEUR 18 - FACTION ROTTENRED - ORDRE A TOUS LES FALKAMPFTS PRESENTS DANS LE SECTEUR DE REJOINDRE LA STATION ASTRIA...

BERLIN XVIII, LE NOUVEAU TOME
DE LA COLLECTION DE JEUX DE ROLE
UNIVERSOM

DEJA PARU :

THERY-BOUCHAUD ET CIE, 8 RUE GALLIENI, 78220 VIROFLAY

Adaptez le système de jeu aux circonstances

Les règles, qu'elles soient optionnelles ou non, permettent une simulation d'une grande précision. Mais, pour ne pas casser le rythme des parties, il est souvent nécessaire de savoir oublier le superflu. Ne vous sentez pas obligé de « coller » aux règles en tous points. Ainsi, par exemple, n'utilisez les règles de fatigue que dans les situations où elles s'avèrent indispensables (duels, poursuites, etc...). N'hésitez pas à assigner des malus aux actions entreprises (de -10 % pour une action à peine difficile, à -90 % pour une autre quasiment impossible) ou à arrondir les facteurs d'encombrement à la fraction de 5 la plus proche, etc...
Attention, il vous faut cependant veiller à conserver l'armature qui confère toute son originalité à ce système de jeu : localisation des points de dégâts, magie, rangs d'attaque...

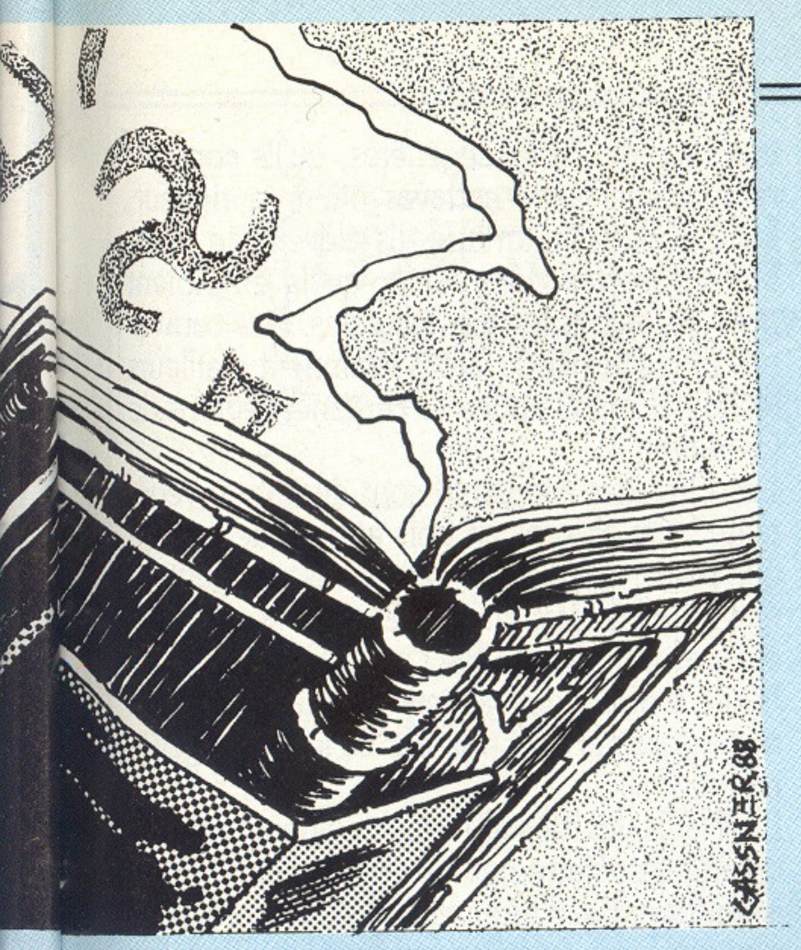
Créez des groupes cohérents

La création de personnages est un processus assez long, aussi prévoyez une bonne heure et demi pour vos premiers aventuriers. Au début, il vaut mieux jouer des humains, car les autres races sont très complexes à incarner. Commencez par déterminer la culture d'origine des personnages et arrangez-vous pour qu'elle soit la même pour tous. Dans RuneQuest, un nomade n'a pratiquement aucune raison de se promener avec un barbare ou un citadin. Les cultures et les occupations typiques de la Passe des Dragons sont : Guerrier Nomade pour la région de Prax et Guerrier Barbare pour les Orlanthi. Rien ne vous oblige à vous limiter à ces deux choix, mais n'oubliez pas que la plupart des habitants du coin sont de ce type. Déterminez ensuite l'origine sociale de vos personnages ou, mieux encore, en accord avec les joueurs. Ne perdez jamais de vue qu'il est assez rare de rencontrer des groupes composés exclusivement de Nobles Civilisés...
Si vous situez vos scénarios dans la Passe des Dragons, la région la plus détaillée de Glorantha, ne permettez pas à vos personnages d'avoir des connaissances en sorcellerie (remplacez-la par de la magie divine ou spirituelle). Donnez-leur l'équipement indiqué par les règles et décidez avec eux d'une raison plausible justifiant leur rencontre et, éventuellement, leurs liens d'amitié (les relations entre cultes peuvent être utiles ici).
En ce qui concerne le nom des aventuriers, il est la plupart du temps composé de deux mots se rapportant à la culture et aux aptitudes des personnages, par exemple : Esteriel Mainhabile, Barabas Grandpied, Carmina Belledent, Yorik Vertefeuille, etc...

RuneQuest est un jeu de rôle au destin étrange. Mythique dès ses origines, il a tiré son originalité non seulement de son système de simulation, mais aussi de son monde : Glorantha, aux réalités complexes. Plus tard, les droits d'exploitation du jeu ayant changé de mains (de Chaosium vers Avalon Hill), celui-ci fut remanié pour se dérouler dans un monde terrestre alternatif. La version française reprend la dernière édition (3ème) du jeu, mais en la situant dans Glorantha. Seul petit problème, la description du monde y est plutôt succinte et les suppléments en langue anglaise sont désormais quasiment introuvables. Heureusement, Greg Stafford prépare pour Avalon Hill une boîte qui contiendra tout ce que l'on peut savoir sur Glorantha, et qui sera traduite par Oriflam. C'est pourquoi ce « Profession » contient non seulement des conseils au Maître des Runes, mais aussi des précisions et des révélations sur des aspects de Glorantha non évoqués dans les règles françaises.

Simplifiez-vous les combats

Il existe quelques astuces permettant au maître de jeu de ne pas se laisser submergé par les déclarations d'intention des joueurs, qui ont d'ailleurs la fâcheuse habitude de changer d'avis à tout propos et de poser des questions saugrenues au beau milieu des combats. La première est assez simple : au lieu de calculer vous-même les rangs d'action de vos joueurs à chaque round, laissez-les le faire eux-mêmes et occupez-vous uniquement de ceux de vos PNJ. Annoncez ensuite « rang d'action 1 » et ne laissez parler que ceux qui peuvent agir à ce moment là ; continuez ainsi, RA par RA, jusqu'au dixième.
Rappelons que dégainer une arme prend 3 RA... si elle est aisément accessible (épée dans son fourreau, dague à la ceinture, arc sur l'épaule, etc...). Pour lancer un sort de magie de bataille (spirituelle), il faut un nombre de RA égal à RA de la DEX + nombre de points du sort + nombre de points supplémentaires. Un sort de magie runique (divine) se lance, quant à lui, après (RA de la DEX + nombre de points pour le renforcer) rangs d'action. Enfin, un sort de sorcellerie prend (RA de la DEX + nombre de points investis dans le sortillège) rangs d'action. Deux sorts lancés au cours d'un même round doivent en outre toujours être séparés par trois rangs d'action.



profession

Maître des Runes

Exemple : Feadin, un prêtre runique du Taureau-Tempête se trouve dans une auberge, accompagné par son ami Vifair, un jeune initié d'Orlanth. Feadin est apostrophé par Phirina, la dirigeante de la milice locale des Sept Mères qui lui parle de la Chauve-Souris Pourpre avec un ricanement sardonique. Feadin possède une hache suspendue à sa ceinture pour toute arme. Vifair, pour sa part, possède une épée large dont il ne s'est pratiquement jamais servi, car il est d'un naturel fort prudent. Phirina est en armure complète de cuir bouilli et a un superbe cimeterre. Au premier round, conscient du peu d'enthousiasme qu'éprouve son ami pour les combats, Feadin décide de lui lancer un sort spécial de magie divine : Faire Face au Chaos *(il ne doute pas en effet que Phirina soit une créature chaotique). Puis, il se saisit de sa propre hache. Vifair, qui n'apprécie que modérément l'ambiance qui règne dans l'auberge, décide de fuir. Phirina, quant à elle, veut lancer un sort de* Confusion *avant de dégainer son cimeterre.*

Le RA DEX de Feadin est de 3, il lancera donc son sort (magie runique) au bout de 3 RA. Vifair ne commencera à bouger qu'au troisième RA (il a 10 en DEX, cf p. 46 des règles) et se déplacera de 3 mètres par RA. Phirina ayant 16 en DEX a donc un RA DEX de 2 et elle lancera son sort au quatrième RA (2 pour sa dextérité + 2 points de sort). Feadin lance son sort : il doit faire moins de 92 sur 1D100 (son ENC est de 8, cf p. 111) et obtient 80 aux dés, le sort part donc au moment où Vifair commence à se diriger vers la porte. Ce dernier est immédiatement pris d'une irrésistible envie de combattre le Chaos sous toutes ses formes... or Phirina est justement là. Feadin perd un point de magie et ne pourra plus lancer de sort avant d'avoir médité une journée entière.

Au quatrième RA, c'est à Phirina de lancer son sort. Elle fait un jet sous son POUx5 (elle a 15 en POU), moins ses 9 points d'ENC, soit 66 %. Elle obtient 18 aux dés, réussit et perd immédiatement 2 points de magie. Elle doit maintenant vaincre la résistance de Feadin qui a 17 en POU et elle 15, elle a donc 40 % de chances de succès. Elle fait 15 aux dés et, soudain, Feadin se sait plus où il en est (« Où suis-je ? Où-vais je ? Dans quel état j'erre ? »). Vifair tire son épée (3 RA). Au septième RA, Phirina réalise brutalement qu'elle va devoir l'affronter. La bataille s'engage.

Pendant le reste du round, Feadin, lui, ne fait rien d'autre que d'essayer de se libérer de l'emprise du sortilège. Pour cela, il doit faire un jet SUPERIEUR (et non pas inférieur comme il est écrit dans les règles) à cinq fois son INT...

Respectez l'univers

RuneQuest est au moins autant un jeu d'ambiance, qu'un jeu de simulation. Il a été créé pour un univers imaginaire qui existait déjà avant l'invention des jeux de rôle : Glorantha (conçu par Steve Perrin au cours des années soixante). Il s'agit d'un monde riche et d'une grande complexité qui fourmille d'événements et de personnalités. Le maître de jeu doit absolument en connaître au moins les grandes lignes (pp. 203 à 234 de l'édition française). En cas de problème ou d'imprécision, son bon sens sera alors son meilleur allié.

Il est très important de bien développer les PNJ, car ils sont beaucoup plus difficiles à improviser que dans les autres jeux de rôle. En effet, non seulement un personnage de RuneQuest se définit par de nombreuses variables (points de vie, de magie, de fatigue, d'armure, etc...), mais il doit également s'intégrer parfaitement dans l'univers de jeu. Dans RuneQuest, les monstres errants n'existent pas : chaque homme, chaque bête, a une raison d'agir. Si vous voulez improviser, respectez scrupuleusement Glorantha (par exemple, gardez à l'esprit que la sorcellerie est quasi inexistante dans la Passe des Dragons) et faites bien attention à rester cohérent ; la moindre « innovation » inopportune peut avoir des conséquences désastreuses. Alors, réfléchissez bien avant d'agir.

Utilisez les ressources de la magie

La magie est très importante dans Glorantha. Sous sa forme spirituelle (magie de bataille), elle est accessible à tous et conditionne grandement les rapports entre individus. Les blessures, par exemple, ont moins d'importance que dans le monde réel, car il est toujours possible de les soigner magiquement dans un village. Avec le sort *Glue*, plus besoin de colle. Et pourquoi emmener des torches, quand on connait le sort *Lumière ?* Cette magie est présente en chacun et même certains animaux connaissent des sortilèges (ex : *Mobilité* pour un lapin, *Endurance* pour un cheval, etc...).

Les relations entre les hommes sont régies par les dieux. On devient adepte d'un culte parce qu'on ressent certaines affinités avec un dieu auquel on aspire à ressembler. La magie runique (divine) est une récompense que les divinités accordent à leurs serviteurs les plus fidèles. Elle est aussi difficile à obtenir, qu'à conserver. La sorcellerie, enfin, est un privilège octroyé par le Dieu Invisible qui réside à l'ouest de Genertela.

Un mot sur les runes

Les formes runiques focalisent l'énergie de Glorantha. Gravées ou dessinées sur un objet courant, elles permettent d'utiliser la magie. Elles représentent également les forces divines et chaque personnage doit avoir pour objectif d'effectuer la Quête des Runes de son dieu. Celles-ci sont associées par paires antagonistes (Fertilité et Mort, Stase et Mouvement, Vérité et Illusion, etc...) dont le symbolisme s'exprime dans le comportement des divinités auxquelles elles sont rattachées. Ainsi, Aldrya, qui détient les runes de la Fertilité et de la Plante est tout à fait opposée à Zorak Zoran qui possède celles de la Mort et de l'Obscurité.

Prêtres et seigneurs runiques

La protection et l'expansion de chaque culte dépend d'individus d'élite : les prêtres et les seigneurs runiques. Ce sont les personnalités

les plus puissantes du plan physique de Glorantha, après les Héros, un statut qu'ils cherchent eux-mêmes à acquérir. Ils représentent environ 1 à 2 % de la population et sont les plus fervents représentants de leurs dieux, au nom desquels ils évaluent le comportement de ceux qui les entourent. Les prêtres sont de véritables magiciens du culte, ils pratiquent et enseignent les arts magiques et occupent les plus hautes positions cléricales, sauf au sein des cultes guerriers. Ces derniers privilégient en effet la formation de seigneurs runiques, de féroces combattants et redoutables stratèges qui portent des armures de fer. Le but de tout initié est de devenir un jour prêtre ou seigneur runique, mais, pour y parvenir, il faut beaucoup d'entraînement, de batailles (spirituelles et physiques) et de nombreuses années.

La Passe des Dragons de nos jours

Le puissant Empire Lunar contrôle une grande partie de la région de Maniria, au centre de laquelle se trouve la Passe des Dragons. Aux confins du Tarsh brille une ligne rouge (la « Ligne Brillante »), qui délimite l'étendue du territoire lunar. A l'intérieur de ses frontières, la Lune (la Déesse Rouge) est toujours pleine et les magiciens lunars disposent de pouvoirs très importants. Hors de ces limites, ils sont soumis à l'influence des phases lunaires. Les légions lunars sillonnent Sartar, une région de vastes plaines peuplée de barbares, séparée de Prax par des collines. En théorie, Prax a été conquise, mais les nomades y règnent toujours en maîtres. La résistance face à l'envahisseur lunar est très active, surtout en Sarta où personne n'a jamais accepté de se soumettre à la dictature. La grande majorité des habitants de cette région vénère les Porteurs de Lumière, mais Orlanth est le dieu principal et regroupe environ 75 % des adeptes de la région. Les autres divinités (Lankhor Mhy, Chalanna Arroy, Humakt) sont moins bien représentées.
Cette situation particulière peut donner lieu à bien des aventures (certains maîtres de la première heure continuent d'ailleurs à en tirer des scénarios complexes).
Il est indispensable de faire sentir aux joueurs qu'il se passe toujours quelque chose. A cette fin, présentez-leur des PNJ importants qu'ils pourront rencontrer à plusieurs reprises et faites-les évoluer au sein de leurs cultes. Portez à leur connaissance des rumeurs, vraies ou fausses, qu'ils pourront éventuellement avoir envie de vérifier. N'hésitez pas à leur faire approcher des héros célèbres *(« Argrath vivrait à Pavis, dit-on... »)*. Bref, donnez-leur la possibilité de se faire une bonne idée de la véritable nature de Glorantha.
Enfin, sachez que la monnaie la plus courante est le Lunar, encore appelé Guilder par certaines tribus réfractaires de Prax.

Vous avez dit Chaos ?

Ce qui caractérise les Lunars, ce sont les relations ambiguës qu'ils entretiennent avec le Chaos. En effet, toutes les autres cultures considèrent ce dernier comme responsable de tous les maux de Glorantha, tandis que la Déesse Rouge le tient pour un élément de l'univers, aussi essentiel qu'un autre, qu'il n'y a aucune raison de ne pas utiliser. C'est la Chauve Souris Pourpre qui incarne le mieux cette philosophie. Cette gigantesque créature, munie de centaines d'yeux répartis sur tout le corps, terrorise les populations des régions frontalières de l'Empire. Elle est l'un des plus puissants instruments de terreur dont disposent les Lunars.
Les Theyalans (Orlanthi et associés) voient dans le Chaos un mal terrible qui ronge Glorantha et dont il faut se débarrasser au plus vite. Les adeptes du Taureau-Tempête sont des adversaires fanatiques du Chaos, au point de ne pas craindre le trépas s'il survient au cours d'un combat mené contre des créatures chaotiques.
Le Chaos possède de nombreux disciples, plus ou moins discrets. Ses cultes sont souvent petits, mais puissants. Ainsi, on peut citer Mallia, la Maîtresse des Maladies, dont les épidémies ravagent les populations de la région. Il y a aussi Thed, la Mère des Broos, qui étend l'influence de ses enfants sur tout le continent. D'autres cultes, assez rares, se livrent à des pratiques terrifiantes. C'est le cas de celui de Thanatar, dont les adeptes coupent la tête de leurs victimes pour acquérir leurs connaissances ; du culte de Vivamort dont les abominables cérémonies donnent naissance à des vampires, et encore de la secte de Gbaji dont les illuminés parcourent sans trêve le monde en quête de nouveaux convertis.
Pour surprendre vos joueurs, rien de tel que de faire intervenir le Chaos sous toutes ses formes dans vos scénarios.

Faune

Glorantha compte de nombreuses races non-humaines, dont seules quelques unes entretiennent des relations durables avec les hommes. C'est le cas, par exemple, des Canards qui, trop faibles pour espérer survivre sans aide, s'allient avec les humains pour fonder des villages communs. Quelques villes sont peuplées essentiellement de Canards, mais elles sont rares.
Il existe également une race de Babouins intelligents qui, eux aussi, côtoient les hommes. Ils sont cependant assez primitifs et vénèrent essentiellemnt Daka Fal, le Dieu des Ancêtres. Les Morokanths, eux, sont des hommes-tapir qui élèvent les humains en troupeaux comme s'ils étaient du bétail. Ils composent l'une des tribus les plus importantes des Plaines de Prax. Les Trolls, quant à eux, sont très différents des hommes (il paraît qu'ils peuvent, en cas de disette se nourrir de pierres ! ! !) et préfèrent l'obscurité des cavernes aux villes à ciel ouvert. Ils traitent cependant avec les hommes, car ils sont incapables de produire tout ce dont ils ont besoin. Même s'ils apprécient l'obscurité et s'opposent en cela aux Porteurs de Lumière, ils partagent avec ces derniers une haine féroce du Chaos. En effet, les Trolls ne sont pas des « monstres », au sens habituel du terme. Leurs divinités ont toujours combattu le Chaos et elles continueront à le faire jusqu'à ce qu'il ait été anéanti. Ils sont caractérisés par un très grand appétit et l'Elfe constitue leur met favori. S'il leur arrive souvent d'être cruels, c'est tout simplement dû à leur nature profonde. Leur progéniture est constituée à 90 % de Trollinets, une race de Trolls dégénérés, qu'ils considèrent comme leurs esclaves ou, à la rigueur, comme de la nourriture. Ils élèvent de nombreux insectes démesurés, qu'ils emploient pour les tâches les plus pénibles. Des caravanes d'insectes et de Trolls sillonnent d'ailleurs les routes marchandes de certaines régions de Glorantha.
Les Elfes (les Aldryami) sont de nature végétale : leurs os sont en bois et c'est de la sève qui coule dans leurs veines. Ils ne quittent quasiment jamais leurs forêts, car ils ont jadis été traumatisés par les Lunars qui n'ont pas hésité à brûler des milliers d'hectares de forêt et à assassiner bon nombre de leurs congénères.
Les Nains (les Mostali) sont, pour leur part, des créatures souterraines, aux os de pierre. Ils ne se montrent que rarement et vivent enfouis au plus profond de leurs cavernes, où ils fabriquent des machines très perfectionnées dont ils conservent jalousement les secrets de fabrication.
Ces trois types de créatures sont opposés de par leur nature et leur histoire. Les Trolls sont réellement isolés, car les seuls êtres qui pourraient éventuellement s'allier sont les Aldryami et les Mostali qui ne les apprécient guère. Les Nains ne prétendent-ils pas qu'ils ont inventé le fer et que c'est la raison pour laquelle il est si efficace à l'encontre des Trolls et des Elfes ?

PNJ & stratégie

Il est indispensable de jouer intelligemment les créatures intelligentes. Dans un groupe, prévoyez en toujours une ou deux plus rusées que les autres, histoire de surprendre les joueurs. Prenons un exemple : les PJ doivent retrouver une jeune fille détenue par des Trollinets dans une caverne. Or, ces derniers ont mis sur pied un bon dispositif défensif en plaçant un tas de galets (-50 % en Discrétion) à l'entrée de leur repaire, qui est en outre surveillée en permanence par des sentinelles. En cas d'attaque, les Trollinets ont prévu d'éteindre d'abord les torches des PJ (sort *Extinction*), car dans le noir ceux-ci n'auront plus que 5 % de chances de toucher. Ensuite, ils les prendront pour cible avec leurs armes de jet (ils possèdent le « sens de l'obscurité », eux), les attireront dans leurs pièges, les submergeront de sorts de magie de bataille, etc...

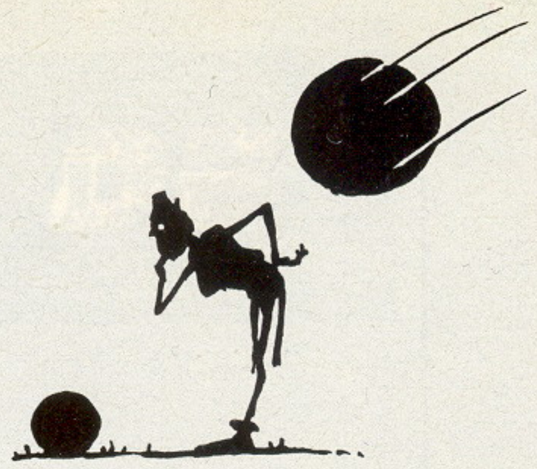
Puisqu'il faut conclure...

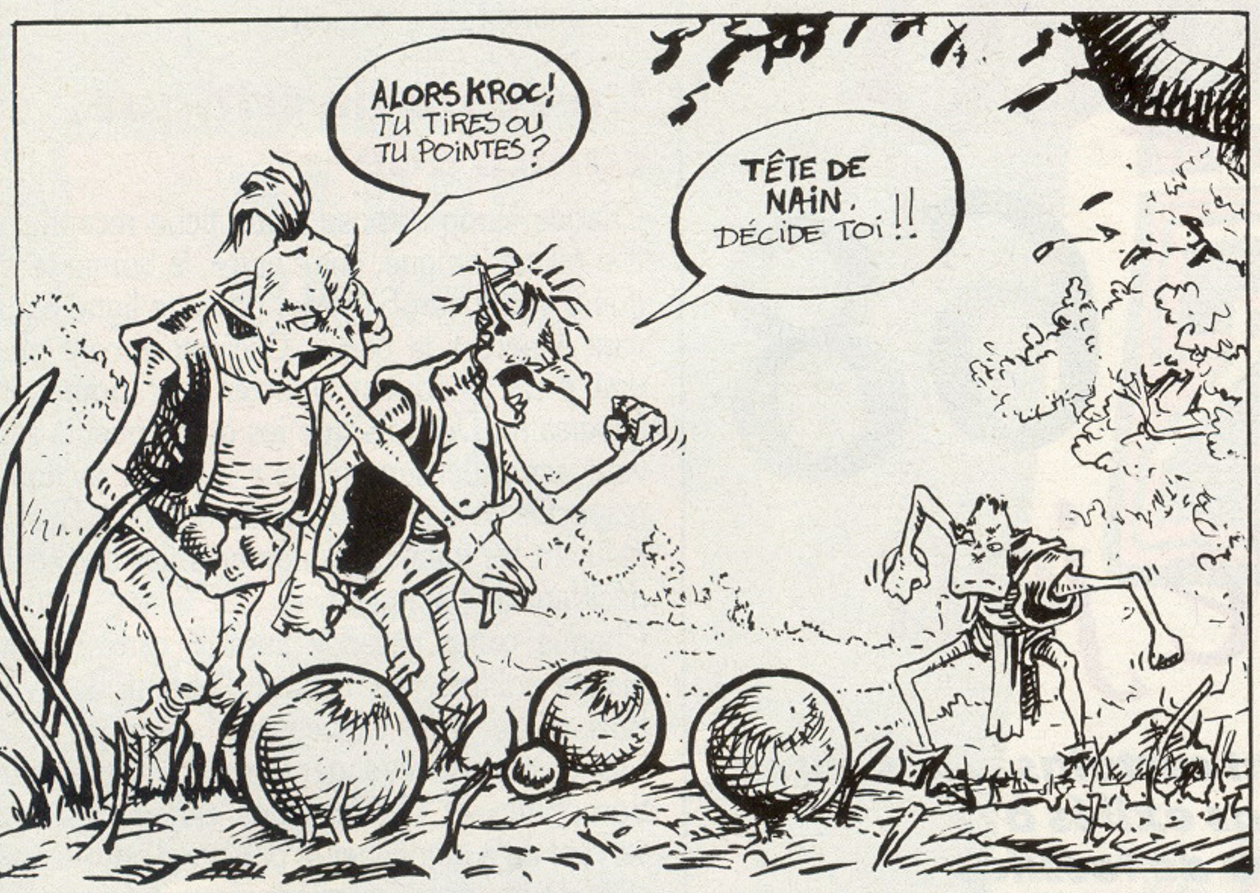
Maîtriser RuneQuest n'est pas une chose évidente de prime abord, mais avec un peu d'habitude on y parvient très bien. L'essentiel est de toujours respecter le monde de Glorantha et de bien lire les textes qui lui sont consacrés, pour ne pas en donner une idée fausse aux joueurs. De nombreux suppléments existent sur ce sujet, la plupart sont en anglais, mais leur traduction ne devrait pas tarder. Glorantha est un monde épique, où les événements continuent même quand les personnages dorment. Il est primordial que les joueurs en prennent conscience, car alors ils ne joueront plus, ils prendront vie...

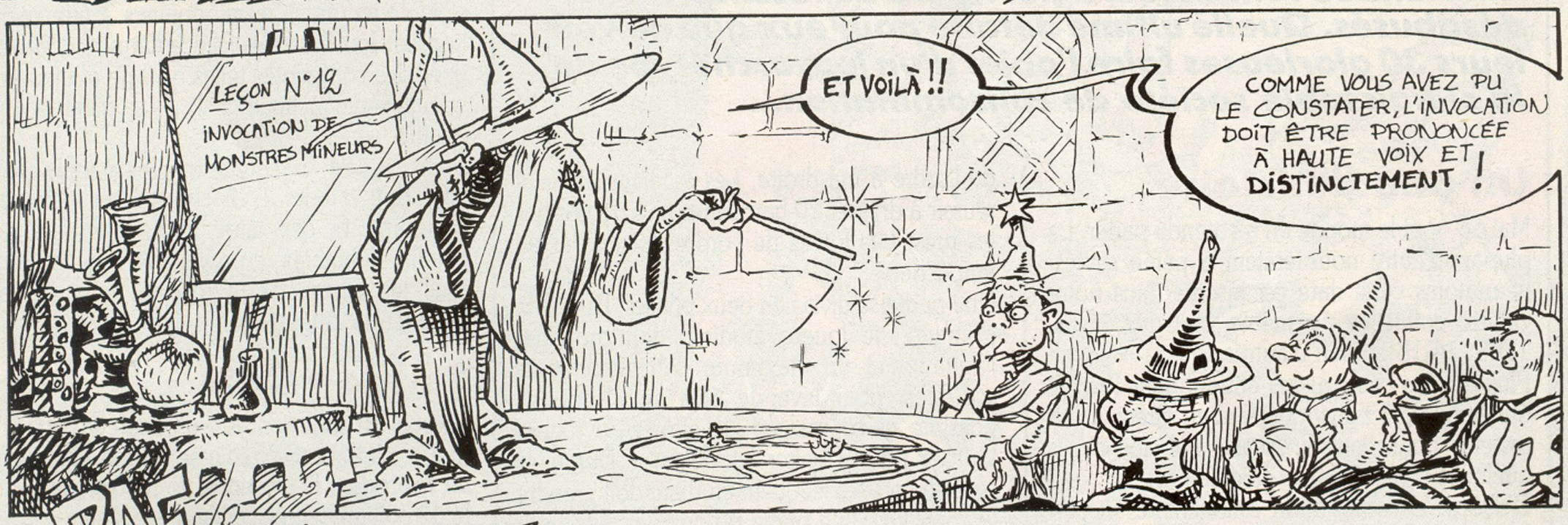
Frédéric Blayo
et Fabrice Lamidey
illustration : Alain Gassner

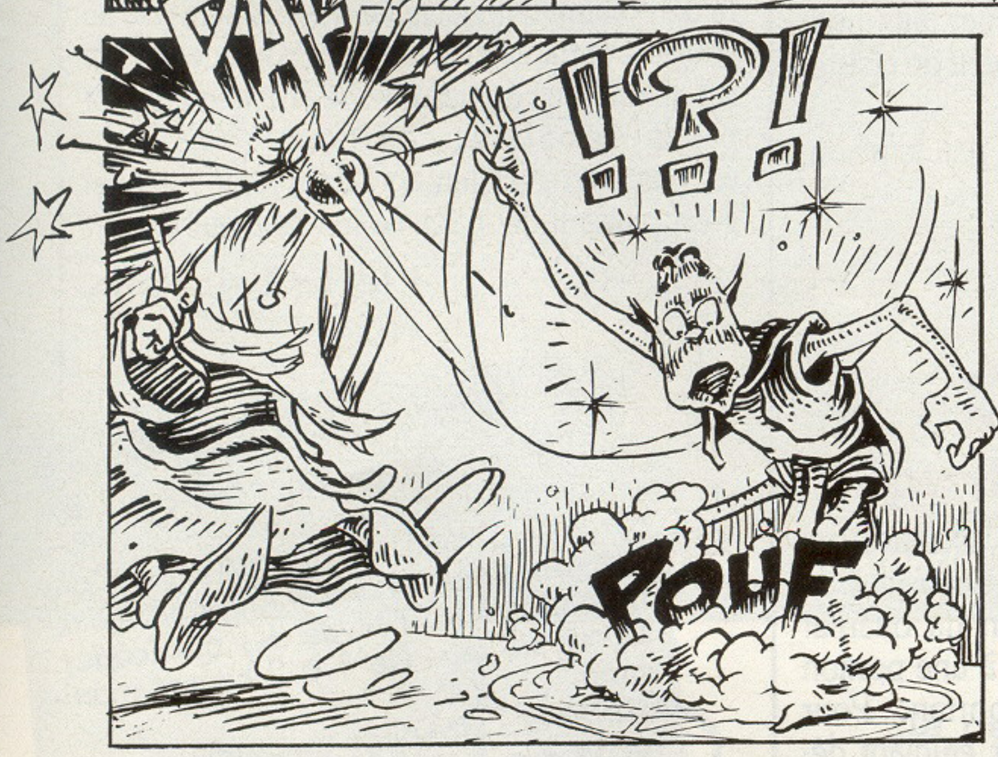
LES TERRIBLES AVENTURES DE LE-BÔ KROC

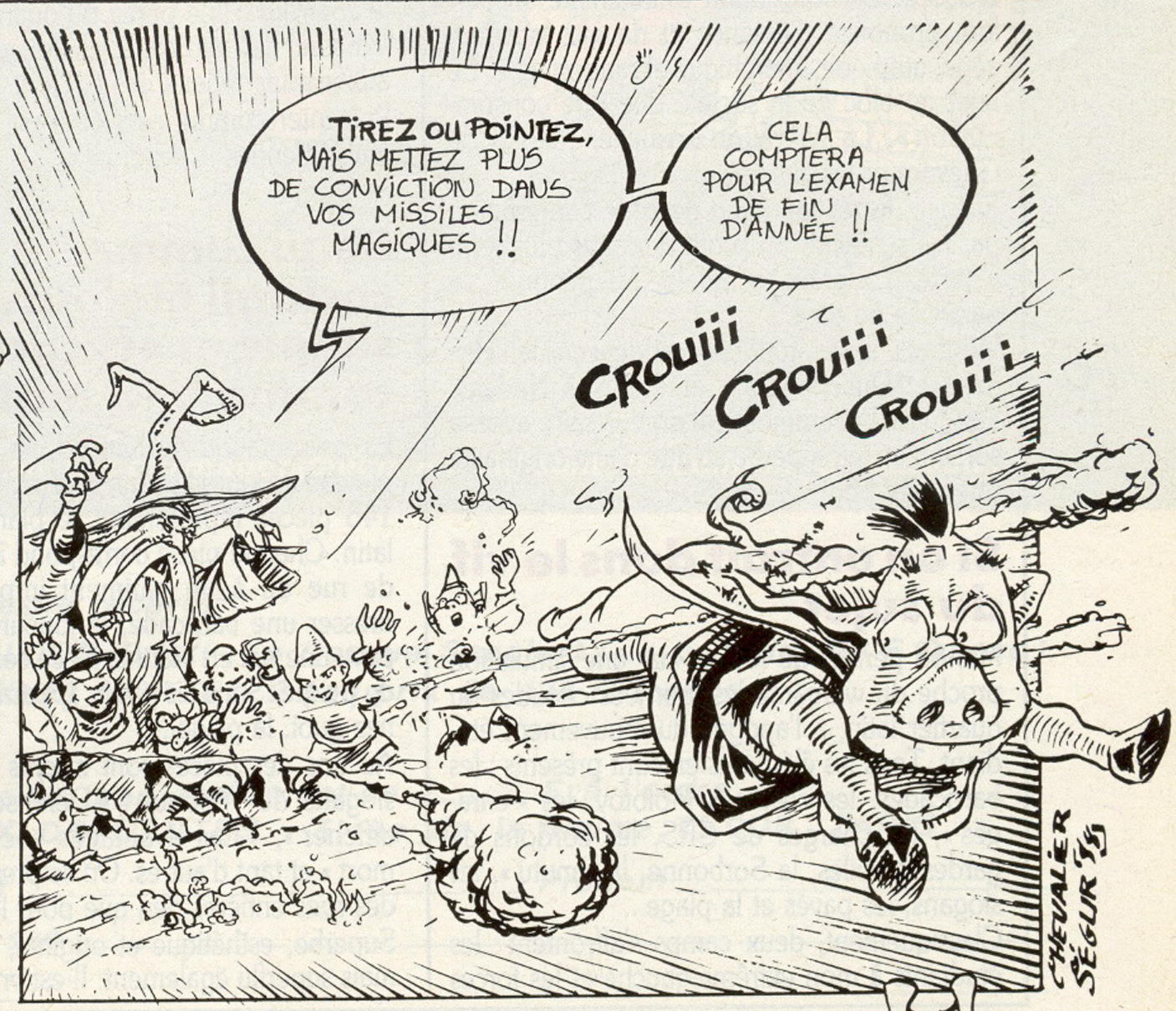
KROC COCHONNET











CHEVALIER SÉGUR '93

Mai 68 le jeu

20 ans se sont écoulés, déjà ! diront certains... Les rares survivants de mai 68 qui ne sont pas exilés à Katmandou font aujourd'hui figure de fossiles désabusés. Quelle ultime défaite pour eux que de voir leurs 30 glorieuses faire l'objet d'un jeu, archétype de la si haïssable société de consommation...

Un peu d'histoire

Mai 68, tout le monde en a entendu parler. La plupart d'entre nous étaient à peine sevrés, néanmoins cette date est inscrite dans notre culture collective au même titre que 1515, 1789, 14-18 et bien d'autres...

Plus que les chars russes entrant dans Prague ou les GI de 19 ans mourrant en direct, 1968 restera, pour nous Français, associée à ces quelques semaines de « chienlit ».

D'abord, la contestation estudiantine au parfum prononcé d'essence et de gaz lacrymogène, utopique, anarchique et sans retenue. Le rejet en bloc de la société dite « de consommation ». La libération sexuelle. Mao, Che Guevara et les autres...

Ensuite, la récupération de cette contestation par les syndicats au profit de luttes plus terre à terre. La grève générale, les pénuries, la paralysie du pays...

Vingt ans après, tout ceci est devenu de l'Histoire et Duccio Vitale et François Nedelec marquent brillamment cet anniversaire avec la sortie d'un jeu superbe au titre d'une originalité rare : Mai 68.

Si on entrait dans le vif du sujet

Mai 68 permet de revivre par une simulation proche du wargame les journées chaudes du quartier latin, à l'apogée du mouvement étudiant. Tous les éléments en sont présents : les barricades, les cocktails Molotov, les « enragés », les charges de CRS, les cordons de gardes mobiles, la Sorbonne, la « mutu », les slogans, les pavés et la plage...

Classiquement, deux camps s'affrontent : les étudiants à mon extrême-gauche et les forces de l'ordre à ma droite. Les étudiants doivent réussir à dresser 20 barricades en « dépavant » les rues. Les forces de l'ordre doivent les en empêcher.

Une partie se divise en deux phases. Durant la première, le joueur étudiant doit propager l'agitation à un maximum d'établissements scolaires, pour lever le plus de « troupes » possible et ce malgré les efforts du joueur policier pour « limiter les dégâts ». Durant la seconde phase, le joueur étudiant doit prendre le contrôle d'une partie du quartier latin pour y dresser des barricades en essayant de résister aux assauts furieux des CRS.

Présenter comme cela ce n'est pas folichon, mais attendez la suite...

Beau comme un cocktail Molotov, simple et efficace comme une matraque

La présentation de Mai 68 est luxueuse. Le plateau de jeu est en fait un puzzle constitué de 145 pièces représentant le plan du quartier latin. Chaque pièce correspond à une portion de rue ou à un bâtiment important. Pour dresser une barricade, le joueur étudiant dépave une rue en otant la pièce correspondante du puzzle. Sous les pavés apparaît alors, devinez quoi, la plage...

Au dos des pièces sont inscrits les meilleurs slogans de l'époque : « Défense de ne pas afficher », « Les avantages sociaux c'est la mort » et tant d'autres. On se prend à dépaver des rues entières rien que pour les lire...

Superbe, esthétique et original, c'est certain, mais superflu également. Il est vrai cependant que le succès d'un jeu de plateau provient autant de sa présentation que de ses règles. Justement, venons en aux règles. Elles sont riches bien que courtes et très explicites. La mécanique du jeu est bien rodée et sa simplicité n'enlève rien à l'attrait du jeu. Le tout donne une simulation sans reproche. Néanmoins, malgré toutes ces éloges, Mai 68 n'est pas exempt de critiques.

Un zeste de critique, camarade

Chaque camp dispose d'une fiche récapitulative où est indiqué, entre autre, la bonne tactique à employer. S'écarter de cette ligne équivaut à perdre la partie. Ceci est encore plus vrai pour le joueur policier que pour son adversaire. Dès lors que les deux joueurs suivent scrupuleusement leur schéma tactique respectifs et que donc se déroulent inéluctablement les mêmes évènements, les dés seuls décident du vainqueur.

Chaque camp possède aussi 8 cartes d'ambiance politique permettant d'obtenir des renforts ou de gêner l'adversaire.

Les cartes « Grève générale », « Libérez la Sorbonne » et « Libérez nos camarades » ne servent qu'à empêcher le policier d'adopter un style de jeu trop « réactionnaire ». Cette attention est louable mais elle enferme ce joueur dans des contraintes telles qu'il ne peut suivre qu'une seule tactique, celle de sa fiche récapitulative.

Pour ma part, je regrette que les auteurs aient jugé bon d'indiquer à chacun les tactiques optimum. Si cela aide indéniablement les joueurs débutants, en revanche cela frustrent tous les autres de la joie de trouver par eux-mêmes cette tactique.

Pour en finir

Mai 68 est sans conteste un beau jeu esthétique et plaisant. Sa faiblesse à mon sens vient de ses règles. Le manque de renouvellement, le déroulement inéluctable des évènements au cours de la partie et le fait que l'issue de celle-ci est affaire plus de dés que de stratégie ne font pas de Mai 68 un jeu de « chevet ». Mais il n'en est pas moins un jeu agréable, rapide auquel il est plaisant de jouer de temps à autre.

Pierre Lejoyeux

FICHE TECHNIQUE

Mai 68 est un jeu Rexton, pour 2 à 4 joueurs.

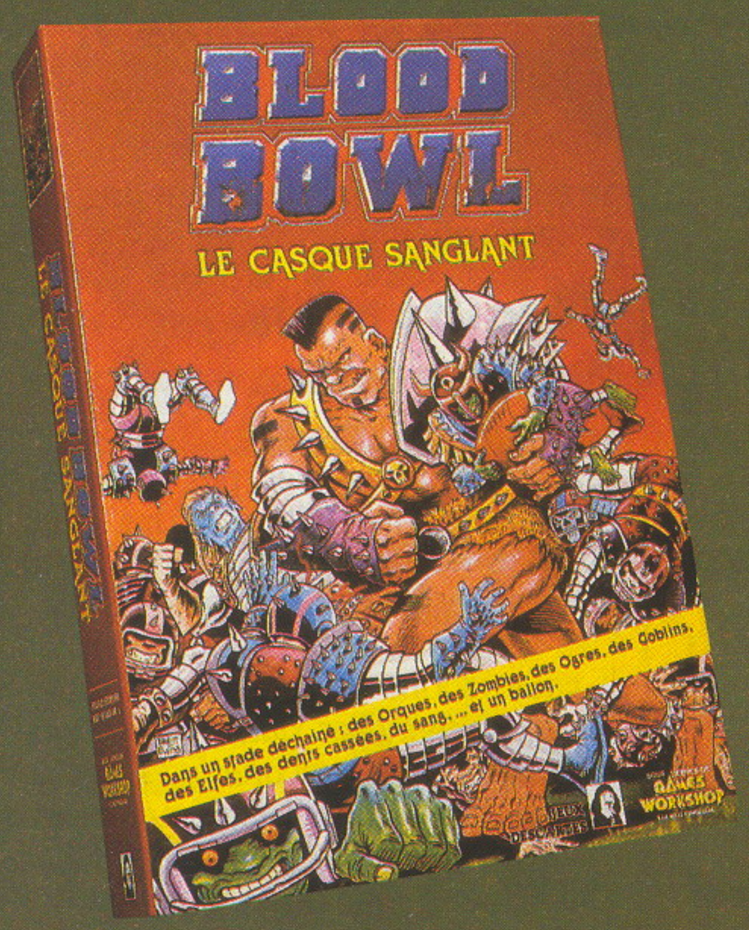
Thème : Simulation des manifestations estudiantines de début mai avec cocktails Molotov et levée des barricades.

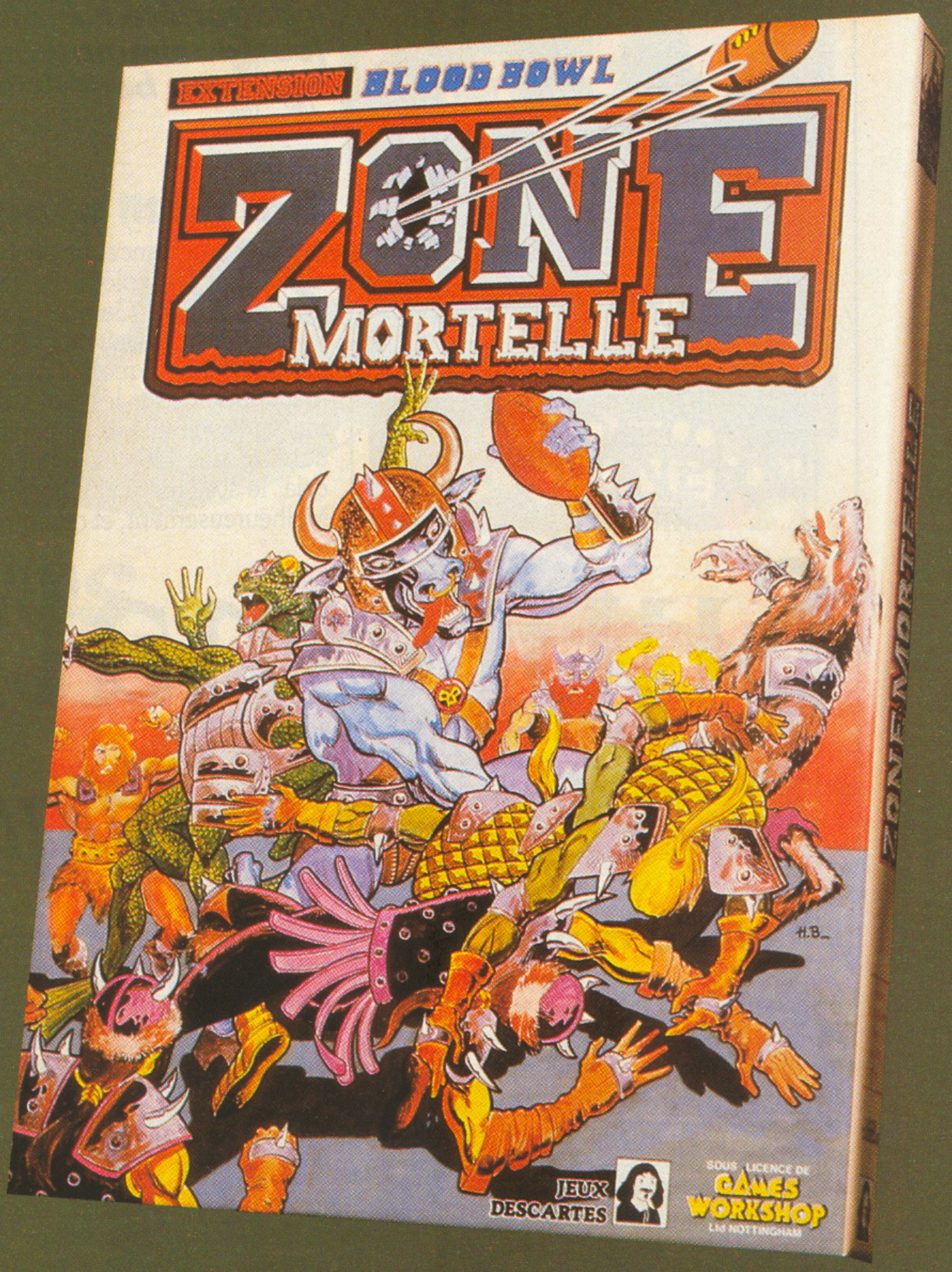
Durée de jeu : De 1 à 2 heures maximum.

Matériel : Un plan du quartier latin façon puzzle (145 pièces), 136 pions, 120 socles, 1D6, 1D10, 1D12, 4 fiches récapitulatives (2 manifestants, 2 policiers), un livret de règles et un historique succint des évènements de mai-juin 68.

Commentaire : Présentation superbe, règles courtes mais néanmoins riches. Une bonne simulation des manifestations. Mais il faut souligner le manque de renouvellement du jeu, le déroulement inéluctable des évènements et la part trop importante de la chance par rapport à la stratégie.

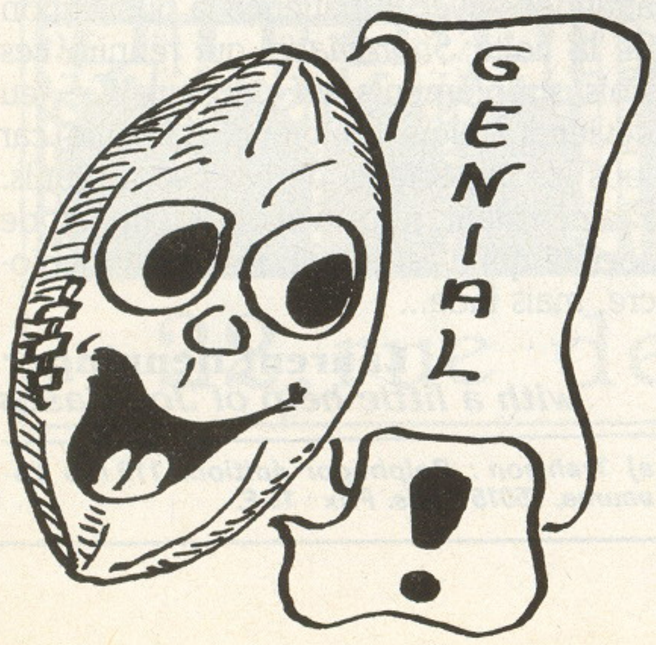
LE SUPPLEMENT DE BLOOD BOWL





* NOUVELLES REGLES
* NOUVELLES EQUIPES
* NOUVELLES FEUILLES D'ENGAGEMENT

En vente dans votre boutique habituelle ou par correspondance en utilisant le coupon ci-dessous



Je désire recevoir

__ BLOOD BOWL, Le Casque Sanglant (au prix de 193 F franco)
__ ZONE MORTELLE (au prix de 135 F franco)

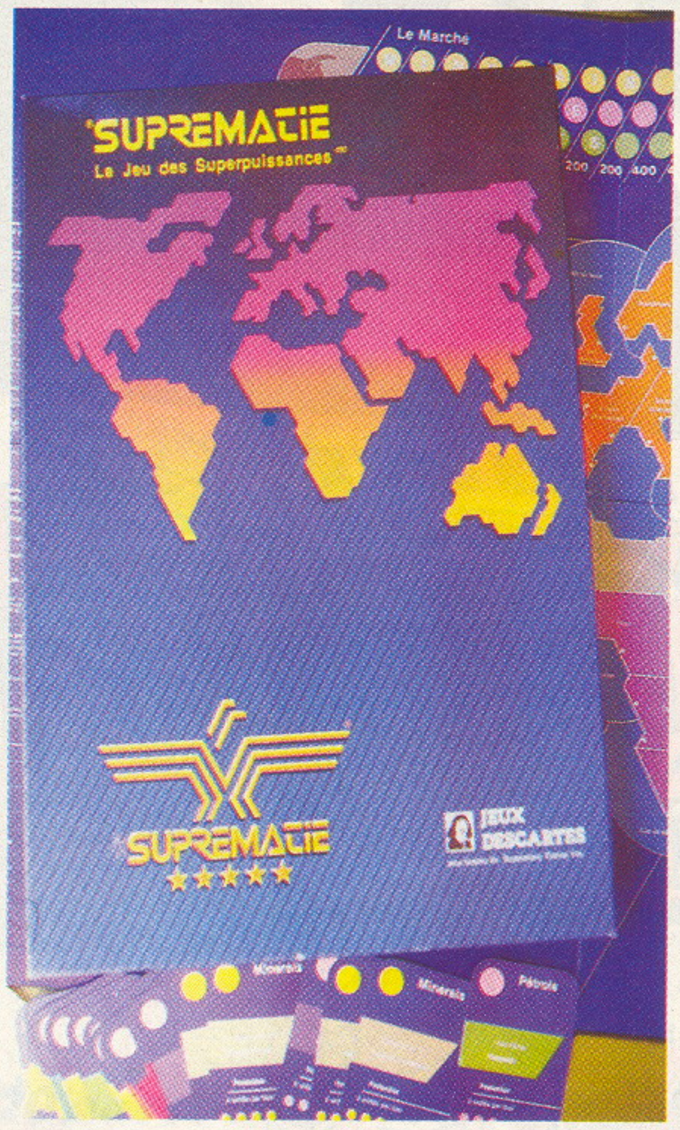
Je joins mon règlement de _____ F à l'ordre de :
JEUX DESCARTES 5, rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM _____ *Prénom* _____

Adresse _____

_____

Code postal _____ *Ville* _____



Suprématie

Le risque atomique

Depuis quelques temps, une nouvelle tendance apparait dans l'univers du jeu : les traditionnels jeux « de société » évoluent et bénéficient de l'apport des jeux de simulation, au même titre que les voitures de tourisme bénéficient des progrès de la Formule 1.

Un air de famille...

Suprématie s'inscrit pleinement dans cette tendance. On est tout d'abord favorablement impressionné : le jeu est cher mais en vaut la chandelle, car très beau. Jeux Descartes s'est surpassé. A priori, il nous semble reconnaître un *Risk,* mais la présence de billets, de cartes de ressources et de champignons atomiques laisse présager plus que cela. Pour le moins on s'attend à une version plus « moderne » de ce type de jeu. Bon d'accord, ce n'est pas tout à fait contemporain puisque l'Europe, l'Afrique et l'Amérique du Sud sont unifiées, mais ce n'est pas grave, elles le seront bien un jour. De toutes façons le monde d'aujourd'hui est mille fois trop complexe pour se prêter à une simulation réaliste. Même les méga-ordinateurs du Pentagone et du Département d'Etat, pourtant abondemment mis à contribution, n'ont jamais réussi, ne serait-ce qu'à effleurer cette réalité !

Etre subtil et patient

A ma connaissance, un seul autre jeu de diplomatie a exploité ce thème : *Cold War* de Victory Games. Bourré d'idées intéressantes, il avait malgré tout le défaut de sa qualité : il mettait presque uniquement l'accent sur les luttes d'influence à travers l'espionnage, le contrôle des factions et des lobbies. Pour simuler tout cela, le système était cohérent.
Malheureusement, et quoiqu'en disent les paranoïaques qui ne pensent qu'en termes de complots, la politique internationale ce n'est pas uniquement cela. En revanche, *Suprématie* nous montre l'importance de la géostratégie (la carte et les armées, un *« Risk »* amélioré) et de l'économie (les cartes de ressources, et l'existence d'un marché), ici étroitement imbriquées. Enfin, autre grande originalité de ce jeu : la dissuasion nucléaire (bombes atomiques et satellites de défense). Tout cela nous donne un jeu potentiellement génial, où l'on doit obligatoirement jouer de façon subtile et patiente, toute en stratégies indirectes, comme au Gô. Celui qui ne pense qu'en termes de rapports de forces militaires sera vite perdant. De bien meilleurs possibilités existent, qui consistent à mener une véritable guerre économique ne faisant que s'appuyer sur les forces armées, mais qui peut néanmoins ruiner un adversaire. Le jeu de la dissuasion est sans doute le plus complexe, il est d'abord et avant tout psychologique et n'a donc rien de véritablement concret. On agit dans la tête de l'autre et non pas sur le plateau. Les joueurs de poker y seraient à leur aise. Il importe donc d'être crédible dans le brandissement de la menace. Les satellites anti-nucléaire sont, à mon avis, un peu trop puissants. Ils ruinent très vite toute stratégie de dissuasion sauf, bien entendu, à l'encontre de ceux qui n'en possèdent pas et qui se retrouvent, par le fait, dans une dramatique situation d'infériorité.

Défauts mais extensions...

Seulement voilà, le jeu présente de nombreux défauts : règles pas toujours très claires, manque d'interactions avec les autres joueurs, mauvaise répartition de la place accordée à l'élément aléatoire, etc. Ces défauts ne sont pas insurmontables. Il vous faudra de toute façon jouer les règles optionnelles dans leur intégralité, mais aussi vous procurer les extensions : cartes de ressources supplémentaires qui, à travers plusieurs innovations, rendent tout l'intérêt économique du jeu ; *Warlords and pirates of the neutral zones* permettant de « peupler » les zones neutres, mettant ainsi un frein à l'arrogance des super-puissances ; et surtout le *Field Marshall's handbook,* petit livret indispensable car comprenant de nombreuses variantes et règles optionnelles, des règles de tournoi, des formulaires de traités et d'alliances, de précieux éclaircissements sur les règles de base...
Par ailleurs, dans le n°15 (juillet/août 1988) de notre confrère *Trahison*[a], on trouve un long article contenant de très intéressantes propositions de modifications. Elles visent essentiellement à réduire l'élément aléatoire à sa plus simple expression, ainsi que cela doit être dans tout jeu diplomatique et stratégique digne de ce nom. De même les règles concernant le « marché » y sont modifiées, ce qui permet enfin de véritables possibilités de jouer sur le système boursier.

Deuxième étage en attente

Bref, *Suprématie* devient un superbe jeu de « grande stratégie » avec toutes les extensions parues de-ci de-là... Nous attendons avec impatience la publication de la boîte *Suprématie*[2] qui réunira ces trois suppléments en un seul. Ce jeu deviendra alors un grand classique car tous les ingrédients de base sont réunis. Pour l'instant, nous n'avons qu'un jeu de société qui n'est ni nul, ni même médiocre, mais fade...

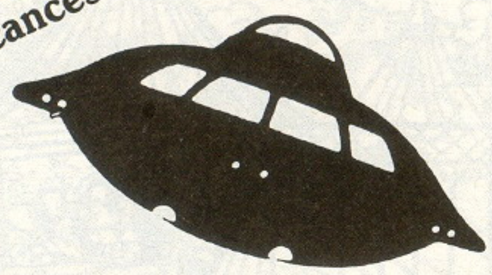
Laurent Henninger
with a little help of Joe Casus

a) Trahison : Belphégor édition, 119 rue Lecourbe, 75015 Paris. Prix : 15 F.

FICHE TECHNIQUE

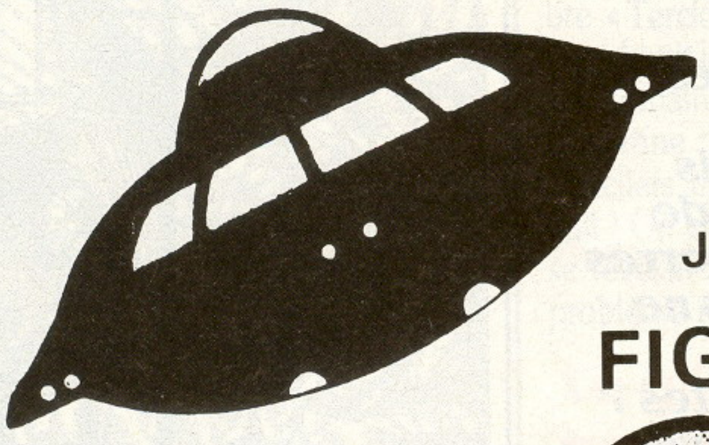
Jeu de plateau édité par Jeux Descartes sous licence Supremacy Games Inc.
Thème : obtenir la suprématie mondiale par les voies économique et militaire.
Durée et participants : de 1 à 5 heures, pour 2 à 6 joueurs.
Matériel : un plateau rigide, six planches « centres de stockage », 65 cartes de ressources, de nombreux billets et marqueurs de couleurs, 4 dés, et de magnifiques pions « champignon atomique ».

Votre boutique ferme du
10 juillet au 10 août
Bonnes vacances ! !



TEMPS LIBRE

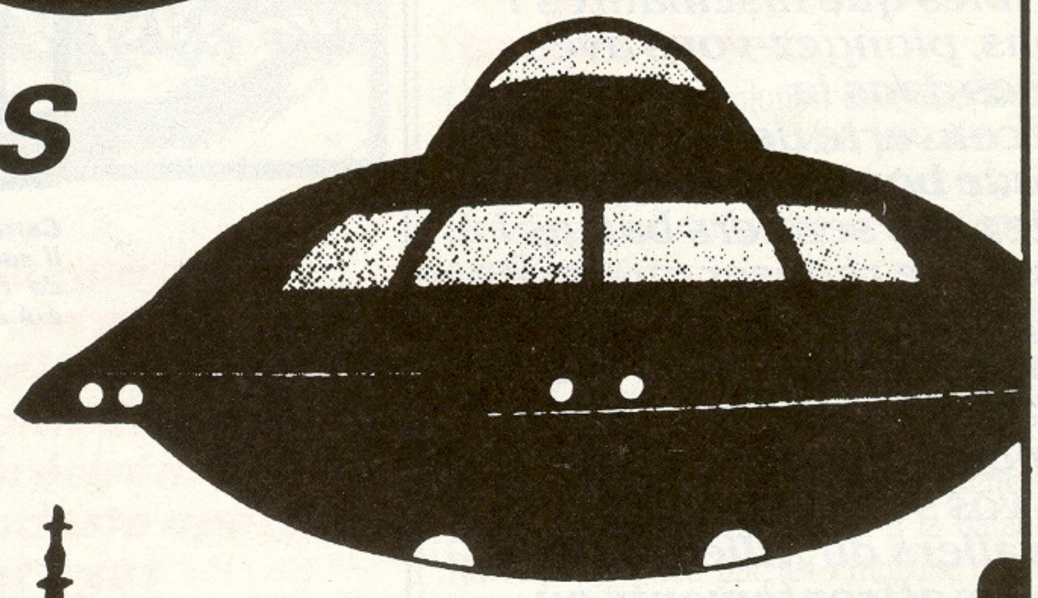
NOTRE MEILLEURE PUBLICITE, CE SONT NOS CLIENTS QUI LA FONT.

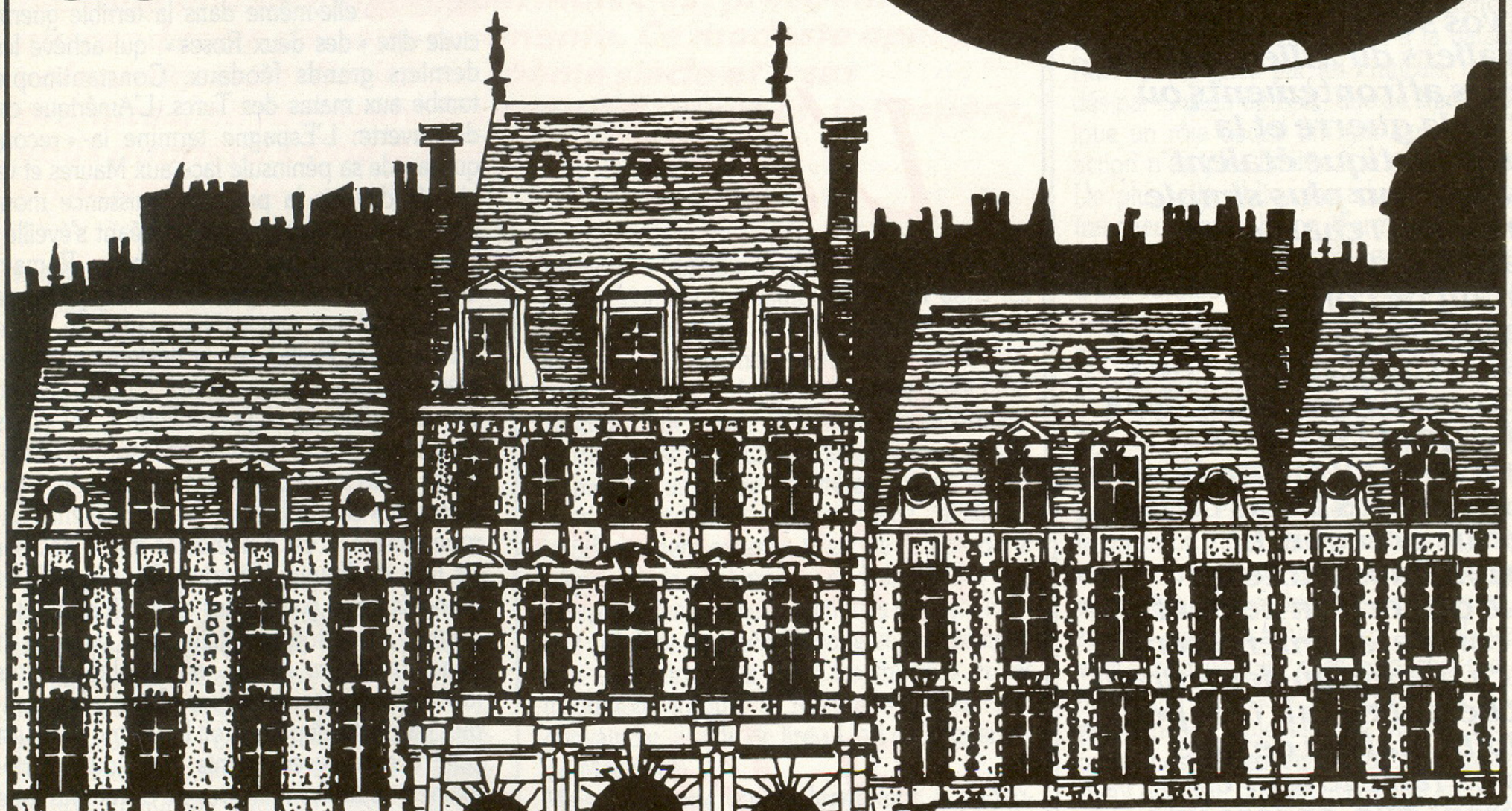


WARGAMES

JEUX DE ROLE

FIGURINES





Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS

1515, cela vous dit-il quelque chose ? Et que vous évoquent les noms de François Ier, Charles Quint ou Henri IV ? Les Lansquenets, les Reîtres, les Condottières ou les Conquistadores sont-ils définitivement bannis de vos mémoires ? Les guerres d'Italie ou de Religions ne sont-elles pas aussi horribles que fascinantes ? Allons, plongez-vous avec délices dans la redécouverte de cette époque bouleversante. Sortez des sentiers battus ! Laissez se reposer quelques temps vos Chasseurs à cheval de la Garde ou vos Panzergrenadiers, abandonnez à leur triste sort vos sempiternels chevaliers du XIIIème siècle et leurs affrontements où l'art de la guerre et la finesse tactique étaient réduits à leur plus simple expression : charge + grosse bagarre faite d'autant de combats individuels. La Renaissance est aussi militaire, et l'on y redécouvre le principe de la phalange et l'art de la manoeuvre au même titre que les poètes latins ou la tragédie grecque. Et pourtant, absurdité ou ironie du sort, on ne peut que constater amèrement que ce thème, au demeurant si riche, est en fait très peu exploité. Raison de plus pour en faire le tour en espérant que, encore une fois, la Renaissance... renaisse !

Laurent Henninger

Carré de lansquenets. Il semble que la ligne de front adverse ait été enfoncée.

L'art de la guerre à la Renaissance

Avec le 15ème siècle, le Moyen Age se meurt. La Guerre de Cent Ans est terminée, le peuple français a acquis sa première conscience nationale et l'Angleterre se replie sur elle-même dans la terrible guerre civile dite « des deux Roses », qui achève les derniers grands féodaux. Constantinople tombe aux mains des Turcs. L'Amérique est découverte. L'Espagne termine la « reconquista » de sa péninsule face aux Maures et va bientôt devenir la première puissance mondiale. Plus au nord, un autre géant s'éveille : l'Allemagne encore « Saint Empire Romain Germanique » ; il n'a pas fini de faire parler de lui. Les Suisses sont indépendants, en attendant que les Hollandais le deviennent également, ce qui ne va pas tarder. L'Italie, elle, vit son âge d'or, le « Quatrocentto », au cours duquel ses artistes, poètes, philosophes, architectes, mais aussi politiciens, diplomates, banquiers et « condottieres » [(a)] émerveillent l'Europe entière. C'est d'ailleurs ce qui va pousser les Rois de France (Charles VIII, Louis XII et François Ier) à y chercher gloire, fortune et... culture ! La Réforme religieuse se propage et engendrera, en retour, d'horribles guerres idéologiques -les premières ! Nous n'en sommes pas sortis depuis. Bref, le 16ème siècle est celui des bouleversements dans tous les domaines, celui des militaires ne devait pas faire

Exposer en deux pages quel fut l'art de la guerre de cette époque relève de la gageure. Un livre entier n'y suffirait pas. Les transformations révolutionnaires s'y succèdent à vitesse accélérée, tant du point de vue tactique que technologique. Mais c'est précisément ce qui rend cette période fascinante. Ce modeste aperçu, volontairement limité au 16ème siècle et à ses prémices, en retracera les grandes lignes et, je l'espère, vous donnera envie d'aller fouiner dans les bibliothèques.

exception. Trois points sont particulièrement marquants :
— révolution de l'infanterie
— généralisation des armes à feu
— déclin puis redéfinition du rôle de la cavalerie.

La révolution de l'infanterie

Pendant près de mille ans, le Moyen Age consacra le règne de la chevalerie. Ce fait avait des origines tactiques, mais aussi sociales et politiques. La piétaille était non seulement méprisée, mais voyait son rôle réduit à la portion congrue. Pourtant, dès le 14ème siècle, une nouvelle tendance apparut. A Courtrai, les communiers flamands mirent la chevalerie française en déroute. A Crécy et Azincourt, les archers anglais saignèrent à blanc cette même chevalerie. Les Suisses, dans leurs guerres d'indépendance, infligèrent défaite sur défaite aux chevaliers impériaux. Le mouvement venait donc de loin. Les Suisses furent les premiers à organiser le rôle offensif de l'infanterie. Leurs fantassins, armés de la seule lance de 3m50, chargaient en carrés de seize rangs de profondeur (cette formation s'appelait une « bataille »). Ces masses mobiles étaient comme un boulet pénétrant dans les rangs ennemis. En fait, ils n'avaient fait que redécouvrir, inconsciemment et 1700 ans après, le principe de la phalange antique ! Par la suite, cette mode s'étendra, car la Renaissance a puisé sa doctrine militaire, comme son inspiration artistique et littéraire dans les leçons de l'antiquité gréco-romaine, d'ailleurs insuffisamment connue. C'est de l'étude de la Légion, de la phalange, et de leur combat que s'inspirent les procédés tactiques de cette époque : d'où ce caractère linéaire et géométrique que l'on retrouvera dans les théories et les institutions jusqu'à la Révolution. Pour s'en convaincre, il suffit de lire « L'art de la guerre » de Machiavel.

Mais l'infanterie mettra longtemps à s'adapter... et à s'imposer, avant de devenir la « Reine des batailles ». En effet, lorsqu'elle affronte la cavalerie, elle doit impérativement prendre en compte les nécessités suivantes :
— Organisation et cohésion : elle apprend donc à être « soudée », dans tous les sens du mot. Les fantassins développent un esprit de corps spécifique et grégaire, ils s'entraînent régulièrement, leur « service militaire » est rétribué, amenant le groupement des hommes en compagnies puis en régiments. Cette formation est créée en 1568, et comprend environ douze compagnies ; le bataillon, unité intermédiaire, n'existe pas encore. Conséquence logique de cette organisation : le commandement, pour lequel on crée les premiers vrais corps d'officiers.
— Intelligence de la manoeuvre et du terrain : mobilité et combinaison des armes.
— Spécialisation : on trouve désormais des archers, des piquiers, des hallebardiers, des « joueurs d'épée » (à deux mains), des arbalétriers, puis des arquebusiers, pour faciliter les manoeuvres. C'est à cette époque qu'apparaissent même les premières musiques militaires ! Le carré de piquiers trouvera cependant ses limites lorsque l'infanterie espagnole, le célèbre « Tercio » qui avait succédé aux lansquenets, battit les Suisses de la même manière que les Romains avaient battu la phalange macédonienne : avec des fantassins équipés de boucliers et d'épées courtes. Bref, on tâtonnait ! On cherchait une solution définitive qui se révélait toujours faillible quelque part... Le problème rebondissait.

La généralisation des armes à feu

Là encore, cette révolution était déjà amorcée avant le 16ème siècle. Mais au cours de celui-ci, les progrès techniques furent fulgurants. Deux grandes catégories se développèrent parallèlement :

● **L'artillerie.** Les canons succèdent aux vieilles bombardes. Ils sont plus légers, plus mobiles et plus précis. On peut les employer sur le champ de bataille. De ce point de vue, la nation de pointe est la France. Cette tradition dure encore ! Dès 1512, à la bataille de Ravenne, gagnée par les Français, commandés par Gaston de Foix, duc de Nemours, elle joue un rôle décisif en rase campagne. Son action n'est plus limitée à la guerre de siège. De plus, elle oblige les adversaires à se retrancher : un embryon d'arme du Génie fait son apparition, et on voit également le début d'une révolution dans l'architecture des fortifications. Peu après, François Ier fixe à six le nombre des calibres réglementaires. Cette standardisation était nécessaire.

● **Les armes individuelles.** L'arquebuse succède à la couleuvrine, avant d'être elle-même détrônée par le mousquet en 1567. La tendance est également à l'amélioration de la précision, de la fiabilité et de la légèreté des engins. En France, elles sont plus longues à apparaître : chères, lourdes, peu précises, mais surtout créditées d'une aura diabolique ! En effet, tirant de loin, elles empêchent le corps à corps et sont donc la négation de la valeur personnelle, seule tactique valable de l'époque... Les mousquets ont un rôle essentiellement défensif, puis offensif, mais en rase campagne, avec un feu soutenu, et dans une combinaison adroite avec les autres armes.

Déclin puis redéfinition du rôle de la cavalerie

Cette orgueilleuse chevalerie effectue son baroud d'honneur. Ses armures sont plus lourdes, plus « complètes » et surtout plus belles

que jamais. Elles sont aussi de plus en plus inutiles ! L'action de la chevalerie est de plus en plus limitée, jusqu'à ce que l'on comprenne que son rôle devait être redéfini : choc, rapidité d'intervention, charges brutales mais brèves. Elle aussi doit se spécialiser : elle se divise donc en « Gens d'armes » portant l'équipement complet, et en cavalerie légère des « Chevau-légers » et des arquebusiers à cheval. Les Reîtres allemands furent même des pistoliers à cheval !

La révolution « suprême »

Malgré tout, le feu fait impérieusement sentir son effet et, désormais, la bataille comprend deux phases : les tirs, puis le corps à corps. Toutefois, l'infanterie est longue à adapter ses formations aux conditions nouvelles du combat moderne.

Elle résiste, en carrés compacts avec la cavalerie lourde, à l'action du feu, pendant qu'une cavalerie légère, de plus en plus nombreuse et spécialisée, agit sur ses flancs et que les archers et les arbalétriers escarmouchent devant son front.

En somme, à la fin du 16ème siècle, l'organisation et la doctrine sont encore inadaptées aux possibilités des armements nouveaux ; la pensée militaire n'a pas suivi les derniers perfectionnements techniques que l'armée subit, plus qu'elle ne les exploite. L'intérêt de la bataille n'est pas dans la rencontre de deux forces, mais dans les évolutions préparatoires à l'utilisation du terrain même de l'action. Le problème qu'il fallait donc résoudre était celui de la combinaison des différentes armes ! (Piques, armes à feu, artillerie, cavalerie). Dorénavant, il n'y a plus « d'arme absolue ». Chacune a ses faiblesses et ses avantages : en elle-même, par rapport au terrain, dans l'offensive ou la défensive, etc... Cette nécessité impérieuse de combiner les armes entraîne une renaissance de la tactique. Une autre forme de combat est née : moins individuelle, plus collective ; certains diront moins « humaine »...

De plus, la guerre coûte de plus en plus cher : elle tue beaucoup d'hommes et nécessite un grand nombre d'équipements onéreux. Les particuliers (Seigneurs, etc.) ne peuvent plus se l'offrir. Dans un premier temps, les mercenaires -entreprises privées !- se généraliseront, puis seront également dépassés. Seuls les Etats seront à même de fournir de tels efforts. Ils prendront alors la forme que nous leur connaissons aujourd'hui, peu ou prou. Cette concentration de pouvoir entre les mains laïques éleva la monarchie au-dessus de l'Eglise, car la guerre, devenant un instrument politique, cessa d'être un jugement moral. Cette conséquence stratégique fut accompagnée : de la naissance de véritables armées permanentes, en attendant de devenir nationales ; d'un développement de la course aux armements ; et d'une apparition de la politique de l'équilibre entre les grandes puissances. Nous entrions dans les Temps modernes...

Laurent Henninger

a) Condottiere : Grand Capitaine de compagnie mercenaire

Horreur ! Malheur ! Les wargames « Renaissance » sont à peu près aussi nombreux et faciles à trouver que des produits alimentaires de base dans les magasins d'Etat de Moscou en période de restrictions... Reste « Landsknecht », véritable « Cry Havoc » XVIème siècle. Bel objet, intéressant et original, mais qui sommeille dans plus d'un placard pour cause de règles approximatives. Le bon docteur Frank Stora nous le présente ici, et en profite pour lui prescrire quelques médications de son cru. Ainsi revigoré, le malade devrait vous réserver d'agréables surprises.

Lands

A l'assaut, Messeigneurs

Histoire de se changer un peu de Napoléon et de Guderian, si nous allions voir du côté des hallebardes et des arquebuses ? A ce sujet, il n'y avait guère jusqu'ici que le Moyen-Age de « Cry Havoc » et Cie. Sur un thème un peu postérieur, puisqu'il s'agit du XVe-XVIe siècle (grosso modo, 1400-1550), mais avec la même échelle (un pion = un homme), International Team nous propose maintenant Landsknecht. Prononcez *Lansquenet,* c'est plus facile ! Lansquenet, donc, a d'excellents aspects et d'autres nettement moins bons. Si l'on veut bien se donner la peine de faire le tri -c'est le but de cet article- on obtient un très bon wargame tactique, que l'on aura plaisir à jouer à deux, trois ou quatre pendant une durée variant, selon le scénario, de deux à... beaucoup d'heures.

Le commandant de la cavalerie qui formait l'essentiel de l'avant-garde bourguignonne poussa un grognement de satisfaction en sortant du petit bois. Là-bas, barrant la route d'une ligne multicolore, l'ennemi enfin ! Des fantassins, sans même l'ombre d'un cavalier, représentant le peuple le plus féroce, le plus belliqueux, le plus guerrier de l'Europe, en même temps que l'un des plus pauvres : les Suisses ! (Nous sommes au XVe siècle [1]...).

Le Bourguignon héla son lieutenant : « Faites déployer les hommes, nous allons charger ces canailles ! ». L'autre hésitait : « Nous devrions peut-être commencer par demander à l'aviation -pardon, aux archers-, de les ramollir un peu ? »

« Nous cacher derrière ces minus ? Pas question ! » cracha le commandant. « Les ordres du Duc sont d'atteindre le pont au plus vite, chargeons ! »

La lance pointée, le heaume refermé, les Panzers bourguignons -euh, les cavaliers lourds- s'élancèrent dans un grondement. Leur cuirasse leur permettait de braver les flèches éventuelles, du moins sur une courte distance. Il n'y eut pas de flèches. Mais, dans les rangs suisses, retentirent des explosions, un son bien rare à l'époque. Des arquebuses ! Armes imprécises, mais à dix mètres, il est difficile de rater un cavalier. Plusieurs tombèrent sous l'impact des énormes balles de plomb, mais il en fallait plus pour stopper la charge qui allait écraser les présomptueux tireurs. Il fallait au moins... des hallebardes. C'était justement ce dont disposait les Suisses.

Derrière cet abri, les arquebusiers rechargeaient fébrilement leurs ustensiles. Leur deuxième salve acheva de défaire les cavaliers bourguignons plus ou moins embrochés.

Les archers du Duc, qui n'avaient guère été en position de tir, s'enfuirent sans demander leur reste.

Fin de l'épisode.

Tests comparatifs

C'était une partie de Landsknecht, un jeu original mais qui, comme beaucoup de trucs originaux, pose un problème. J'ai fait tester l'objet aux membres du plus huppé des clubs de wargame qui soit : le Wargame Club du Purgatoire. Et les avis sont partagés. Ecoutons les testeurs.

Napoléon Bonaparte : *« Excellent ! Un jeu très amusant, avec des règles brèves, une infinité de scénarios possibles, le choix des unités ... et on peut y jouer à 2, 3 ou 4, ce qui est loin d'être fréquent. Avec mes copains Jules, Alex (le grand, vous savez) et Erwin, on a passé une soirée super ! »*

Bernard Montgomery : *« Nul ! Des règles qui*

défient le bon sens ! Avec mes copains Blücher, Vauban et Hannibal, on a fini par se faire un Squad. »

Comment d'aussi éminents spécialistes peuvent-ils être en désaccord (tout autant que des joueurs moins éminents mais bien vivants de ma connaissance) ? C'est simple : ils ont tous raison !

La base de Landsknecht est exactement ce qu'en dit Napo. Un jeu original, varié, amusant, avec des règles courtes.

Mais les dites règles sont à peu près ce qu'en dit Monty : médiocres, car imprécises, mal développées sur une mécanique de base pourtant excellente, et qui pis est, victimes d'erreurs de traduction de l'italien au français, assaisonnées de coquilles d'impression.

Alors, va-t-on jeter cette énorme boîte au panier ? Ce serait vraiment dommage, un peu comme saborder un croiseur lourd parce que

sknecht

vous avez égaré la carte marine de la région de Guadalcanal. C'est pourquoi, ne reculant devant rien pour rendre service au lecteur de Casus, j'ai épluché le jeu point par point.

Le résultat de l'épluchage figure ci-après : une description méthodique des règles, dans laquelle j'ai glissé mes propositions de modifications (parfois) ou (le plus souvent) de précisions. Ces propositions sont en italique et en général signalées par « je propose » au début de chacune. Une photocopie vous permettra de les joindre au jeu, il y a de la place dans la boîte.

Le jeu à la loupe

Donc, au juste, qu'y a-t-il dans cette boîte décorée de... lansquenets (qui ne se battent pas, mais... qui jouent aux dés) ?

La carte représente un charmant coin de campagne, avec petite rivière et bosquets disséminés ça et là. Esthétiquement, c'est très joli. Les sentiers ne serviront à rien, mais essentiels seront les gués et le pont.

● **Je propose -** *Pour varier les terrains, il ne faudra pas hésiter à utiliser des cartes de « Cry Havoc ».*

Chaque hex représente 2 mètres de terrain. Les effets sur le mouvement sont résumés dans l'encadré ci-contre.

Terrain et mouvement

— ***Terrain nu ou pont :*** 1 point de mouvement (p.m.).
— ***Bosquet :*** 2 p.m., interdit aux cavaliers (et aux chevaux).
— ***Gué :*** 2 p.m. (3 si vous désirez les considérer comme profonds).
— ***Rivière :*** 4 p.m., tirer un dé sur la table des noyades, en fonction de la cuirasse et avec un malus de 1 si le pion est blessé.

Les pions, à présent. Vert, bleu, jaune ou d'un rouge fraise écrasée (pas très heureux, celui-ci !), ils sont du format habituel, découpés dans du bon carton et comportent le dessin d'un homme d'armes (ou d'un cheval). Ils sont plutôt bien, quoique les cavaliers soient particulièrement ratés. Tous sont double face, le côté pile représentant le soldat blessé.

Sur ces pions, cinq indications. En bas à gauche, le facteur de combat (que la règle appelle facteur d'habileté, FA). En bas à droite, le facteur de mouvement propre (celui des cavaliers est de zéro, même du côté face, ce qui est un bon moyen de les distinguer de certains fantassins). En haut à droite, c'est le type d'armure : G, cuir ; C, cuirasse légère (disons cotte de mailles) ; CC, cuirasse lourde. En haut à gauche, c'est la valeur du moral (ou d'achat, lorsque l'on constitue son armée). Enfin, un triangle indique l'avant du pion et doit impérativement pointer vers un côté d'hex et non vers un angle.

Chaque pion possède une zone de contrôle qui s'étend à l'hex vers lequel pointe le triangle et aux deux hex voisins.

Notons tout de suite l'existence de marqueurs chiffrés, qui servent essentiellement pour les tirs : arcs, arbalètes, arquebuses.

Chaque couleur possède deux drapeaux qui doivent toujours être « tenus » par un homme d'armes : sinon, il sont considérés comme tombés ou perdus et il faut les retourner.

● **Je propose -** *Un drapeau peut être transmis, à la phase de combat, à un autre pion situé dans un hex voisin ou dans le même hex si les deux pions ne combattent pas. Un drapeau seul dans un hex peut être ramassé à cette même phase par un pion qui se place sur l'hex et ne combat pas.*

Porte-étendard lansquenet

Revue de détail

Passons à présent ces braves gens en revue. D'abord, pas la peine de chercher les Spitfire, les Panzer IV, les 75 de campagne, ni les parachutistes : y en a pas ! Mais l'imagination militaire des hommes n'est pas en reste.

— Fantassins légers et fantassins lourds n'ont pas besoin de grands commentaires.

— Cavaliers légers et lourds correspondent à des chevaux précis : la somme du facteur de combat du cavalier et du facteur de mouvement du cheval doit être de onze au maximum.

— Archers, arbalétriers et arquebusiers ont un facteur de combat de 0, ce qui ne veut pas dire qu'ils ne peuvent se battre au contact (de même qu'un facteur de mouvement de 0 n'interdit pas les mouvements).

— Les hallebardiers sont très maltraités par la règle, qui ne leur voit aucune spécificité malgré leur rôle capital dans la réalité.

● **Je propose -** *La valeur de combat du hallebardier est doublée en défense si la pièce qui l'attaque est située dans sa ZdC. Elle est également doublée pour l'attaque en phase de riposte. Enfin, si un hallebardier est empilé avec une autre pièce, un adversaire situé dans sa ZdC est obligé d'attaquer le hallebardier.*

BIBLIOGRAPHIE

— La guerre dans l'histoire de l'Occident. Michael Howard. Fayard. Collection « Géopolitiques et Stratégies ».
— Le costume, l'armure et les armes au temps de la chevalerie. Tome 2. L. et F. Funcken. Castermann.
— Les Maîtres de la Stratégie. Tome 1. E.M. Earle. Berger Levrault.
— Les batailles décisives du monde occidental. Tomes 1 et 2. J.F.C. Füller. Berger levrault.
— La guerre de 30 ans. Geoffrey Parker. Aubier. Collection historique.
— De nombreux volumes de la collection d'histoire militaire de l'éditeur britannique Ospreys (avec de superbes illustrations).
— Quelques « Que sais-je ? »
— Quelques grandes biographies de la collection historique de chez Fayard.

Avec tout ça, je n'ai pas indiqué que l'empilement de deux pièces est autorisé. Le drapeau ne compte pas, mais les chevaux comptent : un cavalier monté est donc toujours tout seul dans son hex.
En tout, il y a 100 hommes d'armes et seize chevaux par couleur.
Carte, pions... Il y a aussi les aides de jeu, dont l'originalité principale est d'être bourrées de coquilles, et en désaccord avec la règle ! Nous en reparlerons.

Une séquence à la carte

La séquence d'un tour de jeu est la suivante (à deux joueurs).
1) Choix (secret) pour tous les joueurs d'une carte de mouvement (un jeu de 5 cartes numérotées de 1 à 5 est fourni pour chaque couleur) et révélation simultanée des cartes choisies.
2) Premier mouvement (et combats si désirés) du joueur ayant choisi la plus petite carte.
3) Mouvement et combats du joueur ayant choisi la plus grosse carte.
4) Deuxième mouvement (et combats éventuels) du premier.
Si les joueurs ont choisi la même carte, on tire au sort la succession des phases 2 et 3 et il n'y a pas de phase 4.
Disons que le joueur A a choisi 2 et le joueur B 5. En phase 2, le joueur A aura droit pour chaque pièce à 2 p.m. plus, si il le désire, le facteur de mouvement propre de la pièce.

● **Je propose -** *Il devra choisir aussi entre combattre après ce mouvement et combattre après son mouvement de phase 4. La règle de I.T. l'autorise à combattre aux deux phases, excessif avantage qui déséquilibre le jeu.*

En phase 3, le joueur B disposera pour chaque pièce de 5 p.m. (par sa carte) plus les p.m. du facteur de mouvement propre de chaque pièce. Il combat ensuite.
En phase 4, le joueur A disposera de 3 p.m. (5 - 2 : il rattrape B), plus les p.m. du facteur de mouvement propre de chaque pièce si il n'a pas déjà utilisé ce facteur en phase deux (ce choix est fait pour toutes les pièces d'une couleur).

● **Je propose -** *Il combat ensuite, mais seulement s'il n'a pas combattu en phase 2.*

Le mouvement est très classique, avec arrêt en entrant dans une zone de contrôle.

● **Je propose -** *Contrairement à la règle, seul le mouvement vers un hex de sa ZdC (et non dans les six directions) doit être possible. Pivoter dans un hex (quel que soit l'arc de cercle) coûte 1 p.m. Il faut s'arrêter en entrant dans une ZdC adverse. Une pièce en ZdC adverse au début de son mouvement peut en sortir, mais si elle y pivote, elle ne peut faire que ce mouvement de pivot.*

A l'arme blanche

Pour les combats au contact, le mécanisme est simple (et très supérieur à celui de « Cry Havoc », il me semble).
A) Le joueur « en phase », qui vient de bouger, a le droit d'attaquer les pions adverses dans les ZdC de ses pièces. Si il attaque une pile de 2 pions, il n'en attaque qu'un à la fois et peut ignorer l'autre ou l'attaquer avec d'autres pions.
Pour chaque pion attaqué, une seule pièce mène l'attaque, mais elle peut être aidée par d'autres.
On soustrait le facteur de combat de l'attaqué de celui du « meneur » de l'attaque, et l'on tire un dé dans la colonne correspondante sur la table des combats à l'arme blanche.
Ce dé peut être modifié de diverses façons:

Modifications du dé pour les combats au contact

+ 1 si l'attaquant « meneur » est à 4 hex ou moins de son drapeau (et que celui-ci n'est ni perdu ni tombé). Etre proche de ses deux drapeaux n'apporte rien de plus.
+1 pour chaque attaquant supplémentaire.
+1 si l'un des attaquants est hors de la ZdC de l'attaqué (dans son dos).
+1 si l'attaqué est dans un gué, +2 si il est dans la rivière.
—1 si le « meneur » de l'attaque est dans un gué,
—2 si il est dans la rivière (attaque et mouvement sont interdits d'un hex de pont vers un hex de rivière et réciproquement).
—1 si le « meneur » de l'attaque est un cavalier et qu'il attaque un hallebardier en étant dans sa ZdC.
+1 si le « meneur » de l'attaque est un cavalier et vient de bouger en ligne droite de 2 hex (cav.CC) ou de 3 hex (cav.C) au moins. Ce bonus passe à +2 pour des charges de 4 (CC) ou de 5 (C) hex. Les charges sont interdites si le défenseur est un hallebardier et que le cavalier est dans sa ZdC ; elles sont aussi interdites sur un défenseur dans un bosquet, ou si le cavalier est (ou est passé lors du mouvement immédiatement précédent) dans un hex de gué ou de rivière.

Résultats :
U (ucciso, tué) : un de moins !
F (ferito, blessé) : l'attaqué est blessé, retourner le pion.

● **Je propose -** *Dans ce cas, tirer aussi le dé sur la table des résultats des coups : si on obtient un V (eh oui ! coquille : il y a V, mais en fait c'est U), l'attaqué est tué, on enlève son pion.*

C (colpito, touché) : voir la table des résultats. Là, un second tir de dé indiquera en fonction de la cuirasse si l'attaqué est tué, blessé ou... si l'arme a rebondi ou glissé sur la cuirasse.
Lorsqu'il s'agit d'un cavalier, on tire le dé pour savoir si l'on a touché l'homme (pair) ou le cheval (impair).
— Si le cheval est tué, le cavalier jette le dé pour savoir si il peut se remettre debout tout de suite : 5 ou 6, ça va (+1 au dé pour les cav. C). Un cavalier blessé a un malus de -1, et un cavalier qui tombe lors d'un passage à gué aussi (cumulatif). S'il tombe dans la rivière ou si il rate son tir en tombant dans le gué, il se noie.
S'il n'arrive pas à se mettre debout, il hérite

Un scénario pour Landsknecht

L'ombre de la trahison

Deux villes d'Italie du Nord se disputent un pont important pour leur commerce respectif, et sur lequel chacune aimerait lever un péage. Les édiles ont donc embauché chacun deux troupes de mercenaires... et cherchent à forcer la victoire en achetant les condotierres -les généraux- du camp adverse.

Les forces en présence

A priori, ce scénario est destiné à quatre joueurs, mais il est jouable à trois, voire à deux. Chaque joueur dispose de 50 à 80 points (et 1 à 2 drapeaux) selon les goûts et le temps disponible (en tout cas, autant de points pour chacun). Le choix sera fait par chaque condotierre en cachette des autres.
Si l'on joue à 2 ou 3, un joueur seul dans son camp recrute deux troupes de couleurs différentes mais de force égale en points.
Les deux camps se placent sur une bande de deux hex de large, le long d'un des bords par lesquels entre et sort la rivière.

La trahison

Dans le jeu à quatre, c'est maintenant (pas avant) que l'on prélève pour chaque camp, dans un jeu de cartes normal, trois cartes : deux rouges et une noire. Chaque joueur choisit au hasard (et sans la montrer) une carte. Rouge, il restera loyal, mais sait qu'il y a une chance sur deux que son partenaire soit un traître. Noir, donc : trahison ! Mais le traître ne peut annoncer sa trahison qu'au début du 3e, 4e ou du 5e tour, à son choix. Pour cela, il doit étaler la carte de mouvement 1, qui est, lors de ces trois tours, interdite aux joueurs loyaux.
Lors du tour de déclaration de la trahison et pendant le tour suivant, le(s) traître(s) ne pourra combattre qu'en riposte.
Dans le jeu à 2 ou 3, un joueur qui dirige toutes les forces d'un camp jette un dé au 3e tour : 1 ou 2, il tire des cartes tout de suite, 3 ou 4 : au 4e tour, 5 ou 6 : au 5e tour. Il tire donc au tour indiqué une carte parmi deux rouges et une

Shopping

POUR LES JOUEURS AVERTIS

librairie - galerie
disques - jeux

le cercle

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES

JEUX
ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

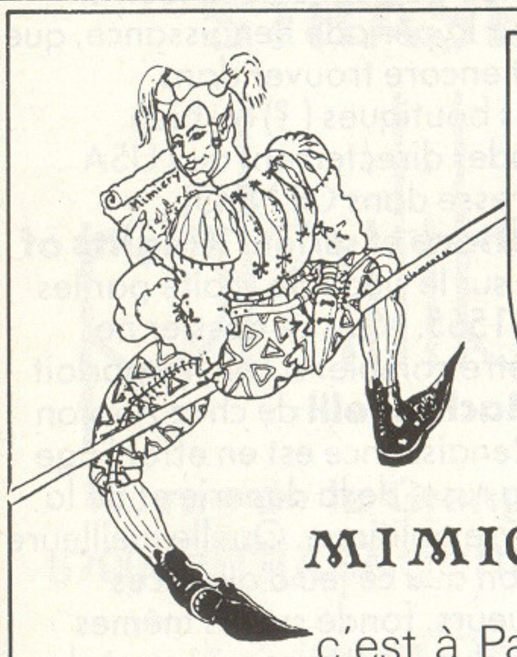
Centre Art de Vivre

78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE
MARDI

Jeux Classiques - Jeux Electroniques
Location d'Echiquiers Electroniques

76000 ROUEN
9, Rue Rollon - Tél. 35.71.04.72
115, Rue St Sever - Tél. 35.73.38.88



MIMICRY

jeux de rôle
wargames
figurines

MIMICRY

c'est à Paris au

20, rue de la Folie Méricourt
75011 M° St-Ambroise
Tél. : 47.00.45.46

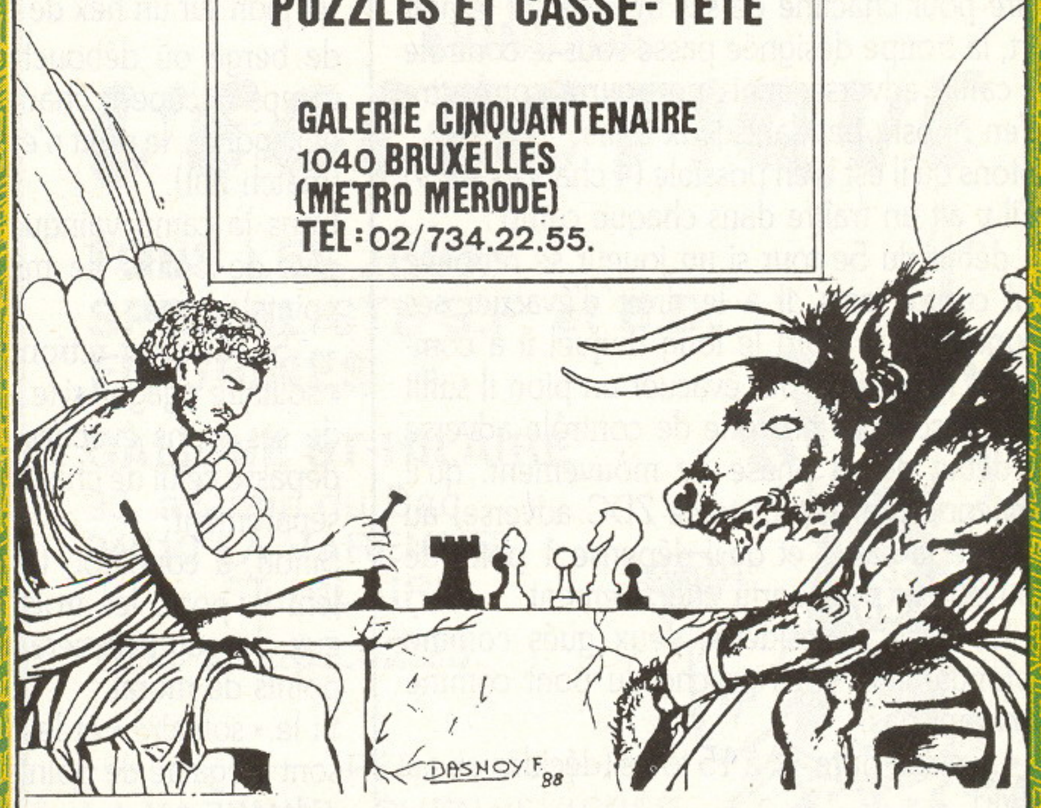
INCROYABLE !
Les Soldes de Juillet
Grande Casse
des PRIX

MINITEL : 36 14 AMTEL Mot Clef MIMI

DEDALE

JEUX DE REFLEXION
JEUX DE ROLE
WARGAMES - FIGURINES
JEUX DE CARTES ET TAROTS
PUZZLES ET CASSE - TETE

GALERIE CINQUANTENAIRE
1040 BRUXELLES
(METRO MERODE)
TEL : 02/734.22.55.



BELGIQUE.

d'un marqueur O : il n'a plus de ZdC, sera tué automatiquement à la première attaque au contact, mais sera invulnérable aux tirs (il est couché !). Il peut essayer de se relever (dé) à chaque phase de mouvement.
— Si le cavalier est tué, le cheval erre... Un pion à pied peut s'en emparer, en venant sur le même hex, et le déplacer ensuite avec lui. Un cavalier démonté peut essayer de le monter (attention ! combat cavalier + mouvement cheval = 11 au maximum). Pour cela, il faut tirer 4,5 ou 6...

● **Je propose -** *Pour ce tir de dé, +1 pour les cav. C.*
Un cheval seul peut être chassé par un pion voulant entrer dans son hex, vers l'un des hex voisins au hasard (dé) et en respectant l'empilement.

B) Après les combats du joueur en phase a lieu la riposte du joueur attaqué, qui peut utiliser pour cela tous ses pions ayant dans leur ZdC des pions adverses.

● **Je propose -** *Cette riposte suit exactement les règles de l'attaque : on ne peut riposter face à un pion qui n'est pas dans sa ZdC.*

Feu à volonté !

Feu ? Oui, feu... ou du moins, le plus souvent, flèche.
Archers, arbalétriers et arquebusiers doivent tirer *à la place* d'un mouvement : ils tirent donc pendant le mouvement et ne doivent pas se déplacer *du tout* pendant *tout le tour.*
Le mécanisme des tirs est simple.
On s'assure qu'il y a une ligne de tir (bosquets et autres pions debout bloquent cette ligne) entre le tireur et sa cible.
On divise la distance en hex, par 3 pour les archers et les arbalétriers, par 2 pour les arquebusiers.

● **Je propose -** *Soustraire 1 à ces chiffres si le tireur est blessé. Si le résultat obtenu par la division (arrondi à l'entier supérieur) est inférieur à 3, il faut le considérer comme 3.*

On tire alors 2 dés. Si leur total est supérieur ou égal au chiffre calculé ci-dessus (strictement supérieur pour les archers), le projectile touche (avec la proposition précédente, 2 = toujours raté) et l'on se reporte à la table des résultats des coups.
Sur la table des résultats des coups, on tire un dé et le résultat est fonction de la cuirasse. Notons que, presque toujours, l'arquebuse tue ou rate. Si la victime est un cavalier, il faut déterminer si c'est l'homme ou le cheval qui est touché.
Aïe, Aïe... Ensuite, c'est moins drôle pour le tireur, il faut réarmer.

Je propose - *Au moment du tir, on pose sur un archer un marqueur de recharge 1, l'arbalétrier a droit à un 3 et l'arquebusier à un 4.*
Puis, au début de chaque tour, on pose sur ces marqueurs un marqueur O. Si le pion bouge, est attaqué au contact ou est blessé par tir pendant le tour, on retire le O. A la fin du tour, on diminue de 1 le marqueur de recharge des pions qui ont conservé leur marqueur O. Quand il n'y a plus de marqueur de recharge, l'arme est de nouveau prête à tirer.

Gardez le moral

Au début d'un tour de jeu, on peut, à la demande de l'adversaire, vérifier si les troupes ont toujours le moral. Si l'on a perdu, en points de moral, plus que l'adversaire, on doit faire avec deux dés un chiffre supérieur à la différence de ces pertes. On rajoute au total des dés un bonus de 6 par drapeau conservé et éventuellement un bonus intégré dans le scénario. En cas d'échec, c'est la fuite et la bagarre est finie.

Avec qui voulez-vous lutter ?

Pour se constituer une armée, on détermine le total de points de moral attribués à chaque joueur. Avec 50 ou 60 points, on a déjà pas mal de monde. A partir de 70 ou 80 points, il est bon d'utiliser deux drapeaux par couleur. C'est une nécessité à partir de 100 points.
Avant de lever ses troupes, il faut définir le scénario !
A propos de scénarios... la porte est ouverte à l'imagination : Lansquenet est un jeu assez souple pour permettre de bâtir de nombreuses batailles, de la Guerre de Cent Ans à Marignan.

Plus on est de fous...

Ces règles sont destinées au jeu à trois ou quatre.
Imaginons que les joueurs A et B seront alliés contre Y et Z (libre à vous d'imaginer des scénarios où la trahison soit possible...).
— Pour le mouvement, A choisit 1, B 4, Y 5 et Z 3.
A, B et Z joueront chacun une phase 2, dans l'ordre A - Z - B. Puis Y jouera une phase 3. Enfin, A, B et Z joueront chacun une phase 4, mais dans l'ordre B — Z - A, avec respectivement 1, 2 et 4 points de rattrapage (5 - 4, 5 - 3 et 5 - 1).
— Pour vérifier le moral, on compare le chiffre de pertes de chaque couleur séparément à la moitié du total des pertes des adversaires, et seuls comptent bien sûr les drapeaux de la couleur correspondante.

Frank Stora

(1) Depuis, les Suisses ont compris qu'être soldats et faire la guerre pour les autres, ça rapportait moins qu'être banquiers et laisser les autres se battre. Pas si bête, non ?

Les autres jeux...

Le magazine américain « The Wargamer » a publié deux jeux en encart sur la période Renaissance, que l'on peut encore trouver dans certaines boutiques (?) ou bien commander directement aux USA (voir adresse dans CB N°45) : **Condottiere** et surtout **Knights of Justice** sur le siège de Malte par les Turcs en 1565. Mais ce dossier ne saurait être complet si l'on n'y parlait du jeu **Machiavelli** de chez Avalon Hill. La Renaissance est en effet l'âge d'or de la ruse, de la duperie et de la manoeuvre politique. Quelle meilleure illustration que ce jeu d'alliances multi-joueurs, fondé sur les mêmes principes que Diplomatie ? Les règles y sont un peu plus étoffées que dans le précédent et plusieurs scénarios sont fournis où vous pourrez jouer le rôle des puissances de l'époque dans leurs luttes constantes pour la domination de la péninsule : Naples, Milan, Florence, Venise, France, Papauté, Saint Empire, Turcs ottomans. Notez enfin que Jeux Actuels en a fait la traduction, ce qui n'est pas négligeable. Ce jeu est, de l'avis unanime des spécialistes du genre, un « grand classique ». Je ne saurais trop vous conseiller de l'acheter, d'autant que des bruits courent, disant que AH aurait décidé d'en arrêter incessemment la production...

L. H.

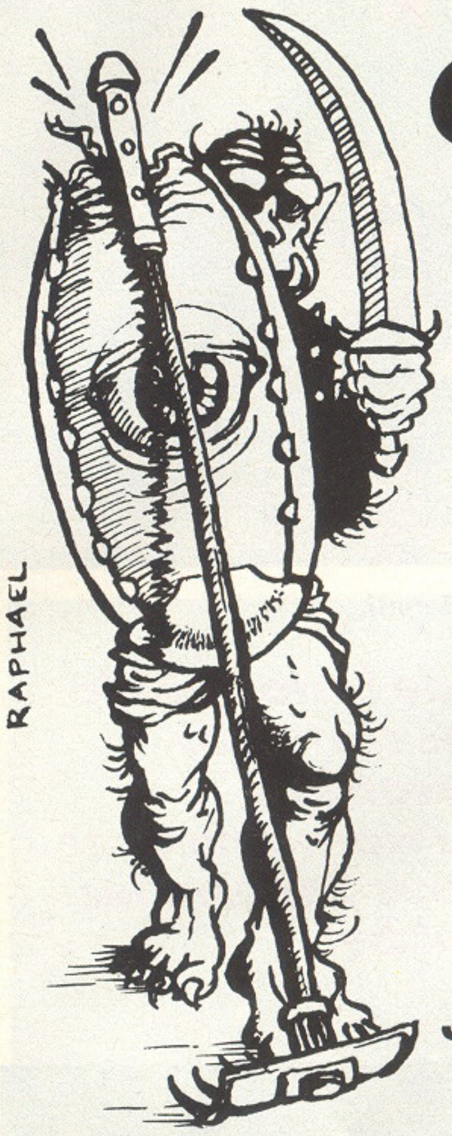
noire pour chacune de ses troupes. Si le noir sort, la troupe désignée passe sous le contrôle du camp adverse, mais ne pourra combattre qu'en riposte pendant deux tours.
Notons qu'il est bien possible (4 chances sur 9) qu'il y ait un traître dans chaque camp !
Au début du 5e tour si un joueur se retrouve seul contre trois, il a le droit d'évacuer ses troupes par le bord le long duquel il a commencé la partie. Pour évacuer un pion il suffit qu'il ne soit pas en zone de contrôle adverse au début de sa phase de mouvement, qu'il parvienne (en évitant toute ZDC adverse) au bord de la carte, et qu'il dépense 1 point de mouvement pour sortir effectivement.
— La carte : considérez deux gués comme profonds, et le plus proche du pont comme n'existant pas.
— La partie dure 10 à 15 tours (décidez-en au début).

La victoire

A deux contre deux (couleurs, pas joueurs), le camp qui contrôle le pont à la fin, gagne. Contrôle le pont le camp qui possède au moins un pion sur un hex de pont ou sur l'un des hex de berge où débouche le pont. Si les deux camps occupent chacun au moins un de ces hexagones, le pont n'est contrôlé par personne (match nul).
Dans le camp vainqueur, la couleur qui a le plus de points de moral (un drapeau = 6 points) gagne.
— Si l'on s'est retrouvé à trois contre un, le « solitaire » gagne si le total des points de moral de ses pions évacués ou encore sur la carte dépasse celui de chacun de ses adversaires pris séparément.
Sinon, à condition (probable !) qu'ils contrôlent le pont, les trois autres gagnent. Parmi eux, le gagnant sera celui qui a le plus de points de moral.
Si le « solitaire » et le plus fort des trois autres sont à égalité de points de moral, il y a match nul entre eux.
Evidemment, dans tous les cas, la victoire sera d'autant plus nette que l'écart en points sera grand !

Frank Stora

MEME LES ORCS FONT TRAVAILLER LEURS...



cellules grises

au Centre Commercial
Evry 2
Place de l'Agora
91000 Evry
Tél : 64 97 81 74

JEUX DE ROLE
ACCESSOIRES
FIGURINES
WARGAMES
CASSE TETE
JEUX DE SOCIETE
JEUX D'ECHECS

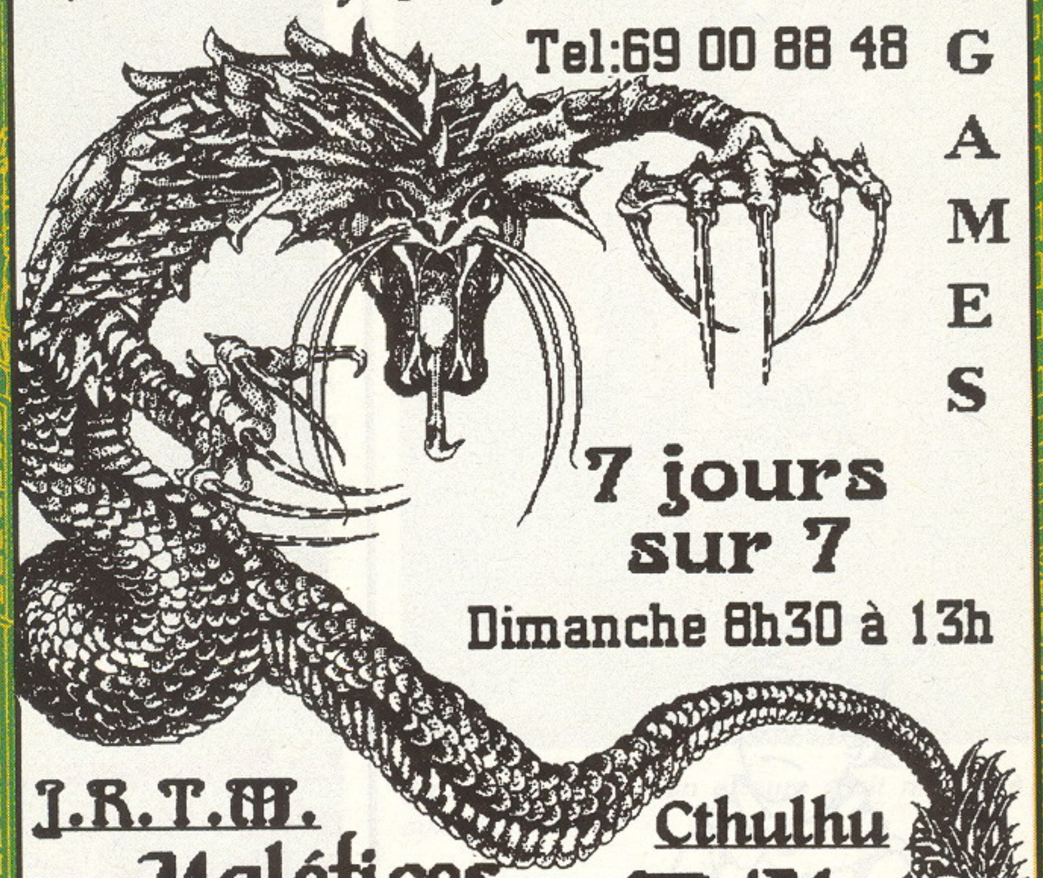
L'AUTRE DIMENSION

Papeterie Presse — *Librairie-Jeux*

27, rue de Brunoy-Quincy sous Sénart-(91480)

Tel:69 00 88 48

WARGAMES



7 jours sur 7

Dimanche 8h30 à 13h

I.R.T.M.
Maléfices
Paranoia
RuneQuest
DONJONS & DRAGONS
Cthulhu
CHILL
STORMBRINGER

STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

Votre spécialiste vous attend

- **Wargames**
- **Jeux de rôle**
- **Figurines**
- **échecs - go...**
- **Jeux de diplomatie**
- **Les grands classiques et les autres...**

Conditions clubs

LA BOUTIQUE

DIABOLIQUE, FANTASTIQUE, COSMIQUE, HERMETIQUE, ROMANTIQUE, ELECTRIQUE, SCIENTIFIQUE, EPIDEMIQUE, FEERIQUE, LUDIQUE, PUBLIQUE, CABALISTIQUE, SATANIQUE, FANTASMAGORIQUE, ARTISTIQUE, ENIGMATIQUE, HISTORIQUE, HYSTERIQUE, MALEFIQUE, ASTRONOMIQUE, STRATEGIQUE, PACIFIQUE, ETHYLIQUE, SYMPATIQUE,

L'UNIQUE

L'ECLECTIQUE

TOUS LES JEUX
SPECIALISTE S.F. et B.D.
FIGURINES

GALERIE ST HILAIRE
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST HILAIRE

TEL. : 42.83.52.23

RER
LA VARENNE - CHENNEVIERES

ouvert le dimanche matin
(C'EST PRATIQUE)

Guerre civile anglaise (17ème siècle) : mousquetaires royalistes (25 mm).

La Renaissance est sans doute la période historique la plus colorée qui soit du point de vue des costumes militaires, et comme tout le monde s'accorde à reconnaître que la première qualité du wargame avec figurines est l'esthétique... Penchez-vous donc sur les plus belles tables de jeu de tout le hobby.

XVIème et XVIIème siècles : figurines baroques

Sachez tout d'abord que, pour les figurinistes, l'appellation « Renaissance » recouvre en fait une période beaucoup plus vaste que pour les historiens. Jugez-en plutôt. Chez ces derniers la Renaissance commence en Italie au XVème siècle (« quatrocentto »), alors que le reste de l'Europe vit la fin du Moyen-Age (fin de la Guerre de Cent Ans, etc...), et se prolonge dans la première moitié du XVIème siècle. En revanche, les règles de figurines « Renaissance » s'appliquent à tous les affrontements compris entre 1453 (chute de Constantinople) et 1700 (presque la fin du règne de Louis XIV) ! L'explication avancée pour cet étrange phénomène est que l'art de la guerre reste sensiblement le même durant toute la période considérée. Voilà une vision qui me semble bien simpliste et paresseuse car tout au long de ces deux siècles et demi, stratégie et tactique ne vont cesser de se modifier, pour aboutir aux doctrines ultra-rigides du XVIIIème siècle. Nous avons donc affaire à une époque de bouillonnement, donc difficile à « fixer » et modeliser. Ce qui expli-

Général d'armée en armure maximilienne (15 mm).

Guerre civile anglaise (17ème siècle) : Cavaliers de l'armée du Parlement (25 mm).

querait le fait qu'elle laisse sceptiques quelques figurinistes, pourtant larges d'esprit, et qui n'ont, jusqu'à présent, été séduits par aucune des règles disponibles.

Les règles existantes

Elles sont au nombre de trois, toutes d'origine britannique :

— *Wargames Research Group (WRG) ;* c'est la plus jouée de toutes, et aussi la plus accessible. Elle s'accompagne de listes d'armées idoines. Une traduction circule actuellement sous le manteau et des négociations sont en cours pour la mise en vente d'une traduction officielle vers la fin de cette année.

— *Constantinople to Vienna* de Newbury ; longue, complexe et assez lourde, mais très bien présentée et extrêmement réaliste. Toutefois, elle ne convient pas aux joueurs qui souhaitent, d'abord et avant tout, « jouer » (!), c'est-à-dire s'amuser et terminer une partie en une soirée. Son optique est essentiellement « simulationniste », ce qui en fait une règle pour les puristes et les historiens.

— *Tercio* de Table Top Games est très peu jouée car également complexe. En fait, il s'agirait plutôt d'un compromis entre les précédentes ; des mauvaises langues vont jusqu'à prétendre qu'elle a été conçue dans le seul but de faire vendre les figurines de la même marque...

Signalons également que la règle française *Seigneurs de la Guerre* (voir Tête d'Affiche dans ce numéro) peut être utilisée pour des scénarios fin XVème siècle (Suisses contre Bourguignons par exemple) et sans la présence d'armes à feu.

Quelles sont les figurines disponibles ?

Chez Essex, la gamme 25mm comprend de très beaux Lansquenets, Moscovites, Ottomans, Espagnols, Polonais. Manquent les guerres d'Italie, les guerres de religion françaises ; seuls les conflits de la moitié nord de l'Europe sont entièrement couverts.

Citadel propose une belle gamme de paysans pour les guerres d'Italie.

Seulement voilà, le 25mm présente de nombreux inconvénients pour jouer cette période. Dès que l'on commence à jouer des armées équipées d'armes à feu (et elles sont nombreuses) les portées requises nécessitent alors des tables de jeu gigantesques. Quant à l'esthétique, si un Lansquenet 25mm est superbe par la varieté des couleurs de son costume et par le côté baroque de celui-ci, je souhaite bon courage aux fous qui sont prêts à peindre une telle armée ! Toutes ces raisons font que l'échelle la mieux adaptée, et par conséquent la plus jouée, est le 15mm. Les plus beaux modèles sont ceux de Mikes Models (filiale Essex), Tabletop, Dunnington, Minifigs et Nawar/Naismith. Pour le XVIIème siècle, on ne trouve de figurines que pour la Guerre de Trente Ans et la Guerre Civile anglaise.

Carré de lansquenets. Les hommes du 1er rang, équipés de pièces d'armure, étaient appelés des « double-soldes »... (15 mm).

Mille raisons pour jouer « Renaissance »

En premier lieu parce qu'il est toujours bon de sortir des sentiers battus et de faire preuve d'originalité. L'esthétique ensuite, mais nous venons de voir que c'est à double tranchant. L'intérêt principal de la période est historique et tactique. Les combats s'y déroulent avec des armes encore plus variées qu'au Moyen-Age (développement de l'artillerie et des armes à feu portatives), et les tactiques mises en oeuvre y sont très élaborées (les amateurs d'Antique apprécieront). La puissance de feu est accrue, ce qui permet de cumuler les avantages respectifs du combat à distance (tir) et du corps à corps. C'est bel et bien une période de transition, donc de mélange entre la guerre ancienne et la guerre moderne. Les conflits y sont sanglants (présence de nombreux « fanatiques ») et hauts en couleurs (dans tous les sens du terme). Les troupes se spécialisent ; on voit ainsi apparaître différents types de cavalerie, et l'infanterie est à nouveau tactiquement intéressante. Les thèmes sont au moins aussi variés que pour le Moyen-Age, surtout si l'on inclut l'Inde, le Japon, la Perse, les Turcs, et les combats entre Aztèques et Conquistadores.

Reître allemand. Son armure était noircie à la suie (15 mm).

Une armée de la Renaissance ne nécessite pas forcément beaucoup de figurines. Les armées étaient souvent privées et coûtaient cher, leurs effectifs étaient par conséquent rarement pléthoriques. On peut donc très bien jouer en escarmouches, là où la variété des armes joue à plein. Dans les boutiques spécialisées, la documentation ne manque pas, sauf peut-être pour les drapeaux. De plus, il s'agit d'une période pour laquelle les soclages sont standardisés, ce qui permet de passer sans encombre d'une règle à une autre.

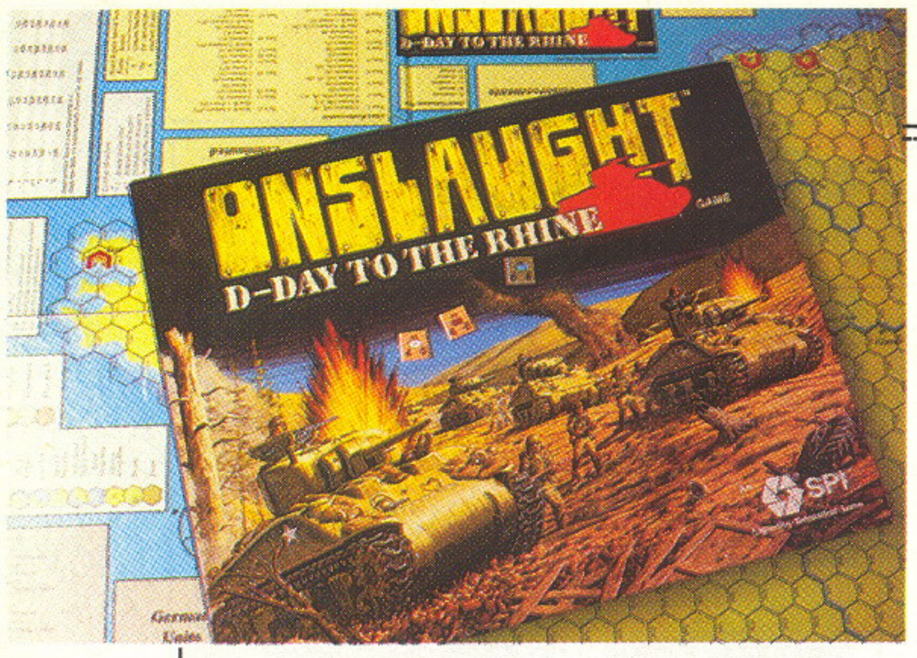
Les armées gagnantes

Ce sont avant tout celles qui sont équipées d'armes à feu. Ensuite l'infanterie lourde en général (Lansquenets, Suisses, ces derniers étant particulièrement redoutables dans les scénarios des guerres d'Italie car ils ne déroutent jamais...), l'armée espagnole (nécessité de jouer avec un grand nombre de points car assez cher), les Allemands du début de l'époque maximilienne. Pour la Guerre de Trente Ans, les Suédois font l'unanimité et, pour la Guerre Civile anglaise, les Parlementaristes de la « New Model Army » l'emportent généralement sur tous leurs adversaires historiques.

Ce dernier point est particulièrement important. Les faits évoqués au début de cet article entraînent un inconvénient majeur : si vous faites s'affronter une armée « tardive » (Guerre de Trente Ans par exemple) et une armée des guerres d'Italie, cette dernière n'a aucune chance de l'emporter. Il faut donc jouer « historique » (c'est-à-dire par scénarios), se choisir une « sous-période » et s'y cantonner.

Pour conclure, je me contenterais de déplorer que cette période ne soit jouée que dans un seul club pour tout l'hexagone (jusqu'à plus ample informé) : *Les Grandes Compagnies de l'Est Parisien !* Si vous voulez grossir leurs rangs ou bien introduire cette époque dans votre club, contactez Laurent Claussmann au 11, rue Emile Level, 75017 Paris ; il se fera sans doute un plaisir de vous prodiguer de précieux conseils.

Laurent Henninger



Fast-food ou blitzkreig ?

Onslaught

Onslaught se veut un « lightning simulation game », un jeu de guerre éclair (ou plutôt un jeu-éclair de guerre), facile à apprendre, rapide à jouer et pourtant fidèlement réaliste. Mais cette vitesse de jeu est-elle celle du fast-food sans saveur ou celle du blitzkrieg épicé ?

Le grand principe : faire simple

Onslaught a été conçu pour deux types de joueurs : les débutants qui en ont assez de se faire désintégrer à répétition parce qu'ils ont oublié le point c de la règle 14.352 (jeu avancé) ; et les chevronnés, qui ne veulent plus passer la soirée à placer les pions, deux heures à faire le premier tour, et un an pour les 45 qui suivent.

Sur une carte superbe et rigide, des pions d'excellente qualité : voilà déjà un bon point. Les dits pions ne comportent qu'un symbole OTAN et deux indications : combat et mouvement. Dommage qu'il n'y ait pas de casier de rangement.

La séquence de jeu comprend trois phases : Actions, Réserve allemande, Renforts.

La phase d'Actions se compose d'une série de sous-phases ou actions. Avant chacune, les deux joueurs jettent un dé : le meilleur « gagne » l'action, c'est à dire qu'il a le droit de faire faire à ses pièces soit des combats, soit des mouvements, soit des percées (combat + mouvement ou le contraire, réservées aux blindés).

Mouvement et combat sont très classiques. Mais le fait de ne pas savoir si un mouvement préparant un combat pourra effectivement aboutir comme prévu, ou si l'adversaire va se replier sous votre nez, ou si les forces que vous pensiez casser vont vous l'écraser (votre nez) parce qu'elles auront agi les premières ajoute sans conteste une bonne dose de piment.

Citons pour mémoire l'existence de points de ravitaillement, de fortifications, de modifications diverses au dé de combat, de mouvement stratégique, de parachutages possibles...

Le tout, ainsi que les renforts et remplacements, est assez bien expliqué, dans un anglais facile.

Ah oui, le but du jeu ? Ben, pour les Alliés, c'est passer le Rhin, pour les Allemands, les en empêcher. Qui l'eût crû !

Le pour : c'est très simple

Dix pages de règles, et tout y est (avec même un chapitre « Contre-offensive d'hiver allemande » !).

En prime : une idée quasi-géniale et archi-facile à appliquer pour donner une impression de simultanéité et faire régner l'incertitude dans laquelle les grands stratèges se révèlent ! Oui, le jeu est original et agréable : certes, un très chanceux peut y battre un très malchanceux même si ce dernier joue mieux, mais ça arrive « en vrai », vous savez... Et puis, vu la brièveté des parties, il n'est pas difficile de faire la revanche.

Et, encore un bon point : il y a plein de Français, cocorico !

Le contre : c'est trop simple !

L'extrême standardisation des unités frise parfois la contre-vérité. La table des combats est d'un simplisme pouvant donner des résultats absurdes (trois divisions blindées attaquent une division de VolksGrenadiers dans le bocage : 6 contre 1, -1 au dé, si l'Allié fait 1, il perd la moitié de ses troupes et les V.G. n'ont pas une égratignure !). L'absence de l'aviation (« intégrée » dans d'autres facteurs) et de nombreuses autres finesses prive le jeu d'éléments très intéressants. Les règles de remplacement permettent -par exemple- à une division réduite encerclée dans Cherbourg d'être « regonflée » à pleine force... D'où sortent les hommes ? Etc... etc... A trop vouloir simplifier, on risque souvent de déraper hors de la simulation historique.

Le coin du bricoleur : restons simples

D'abord, signalons ce qui n'est pas notre délire, mais l'essentiel d'un erratum officiel paru dans notre illustre confrère *The Wargamer*.

a) Le -1 au dé si le défenseur est en forêt, montagne ou bocage a été oublié dans le tableau imprimé sur la carte.

b) Précisons que, lors d'une action, un joueur peut utiliser tous ses pions, une fois chacun, mais tous pour le même type d'action. Un pion ayant été utilisé lors d'une action peut trés bien l'être à nouveau lors d'une action ultérieure dans le même tour.

c) 6.4 : lire « two » (et non « three ») à la ligne 11 de la page 7.
Idem pour 11.4, lignes 4 et 8.

d) Les divisions de VG recréées pour 1 point (11.1) doivent rester en Allemagne lors du tour de leur recréation.

e) Il n'y a pas de phase de renforts au tour 20.

f) La ligne du bord est à la mer, tracée à la fin (13.3) pour obtenir un bonus, doit passer par des ZDC d'unités amies.

Et maintenant, les conseils d'Oncle Joe Casus, à prendre ou en laisser, à votre goût.

— Sauf aux tours 1 et 12 à 17, l'Allié peut effectuer une dernière sous-phase d'action lorsque les dés jetés pour attribuer l'action suivante ont donné un résultat nul.

— L'Allié peut ajouter 1 à son dé de combat s'il dépense au total le double des points de ravitaillement nécessaires pour son attaque (simulation d'un soutien aérien massif).

— Une unité éliminée alors qu'elle était coupée (out of supply) lors du combat n'est pas placée dans la case « unités éliminées » de la carte, mais retirée du jeu. Idem pour les unités allemandes qui n'avaient pas à ce moment de ligne de ravitaillement vers le bord est.

— Une unité allemande réduite ne peut être « regonflée » que si elle a une ligne de ravitaillement vers le bord est.

— La ligne de ravitaillement des unités allemandes recréées doit rejoindre le bord est lorsqu'elles sont placées sur la carte.

— La pénalité encourrue par l'Allié s'il mélange Anglais et Américains en attaque (14.1, troisième paragraphe) est démesurée. Remplacez là par un -1 au dé.

En deux mots : tout simplement

Onslaught est dans le fond un excellent jeu pour débutants, ou un jeu agréable entre joueurs confirmés n'ayant que quelques heures disponibles. L'idéal est de faire un match aller-retour. Et ce genre de jeu est parfait pour un tournoi !

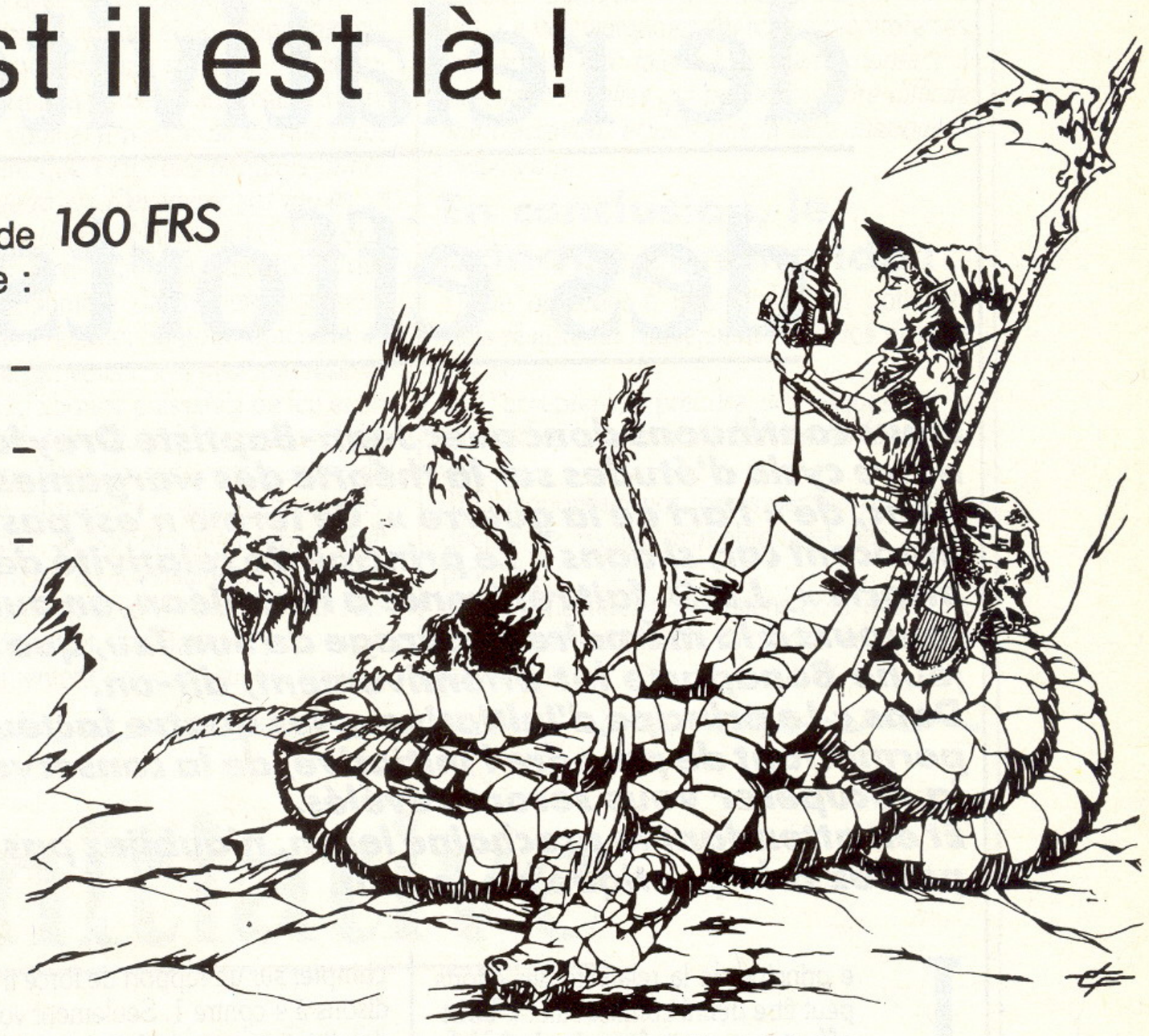
Frank Stora

SIMPLE FICHE TECHNIQUE

Onslaught - D-day to the Rhine
Editeur : SPI/TSR
Sujet : la guerre en Europe de l'Ouest, du lendemain du Débarquement à la traversée du Rhin.
Pions : 160 pièces double face.
Carte : rigide, 100 x 50 cm.
Echelle : 1 tour = 15 jours, 1 pion = 1 division, 1 hex = 20 km.
Durée du jeu : 20 tours, certainement jouable en 4 à 5 heures, voire en 3 pour les Patton en pantoufles.
Un livret de 24 pages dont 10 de règles, le tout en anglais.
Jouabilité : très grande.
Réalisme : assez bon.

L'Arc et la Griffe

Ca y est il est là !



Je commande l'Arc et la Griffe au prix unitaire de **160 FRS** - port compris - Voici mon nom et mon adresse :

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

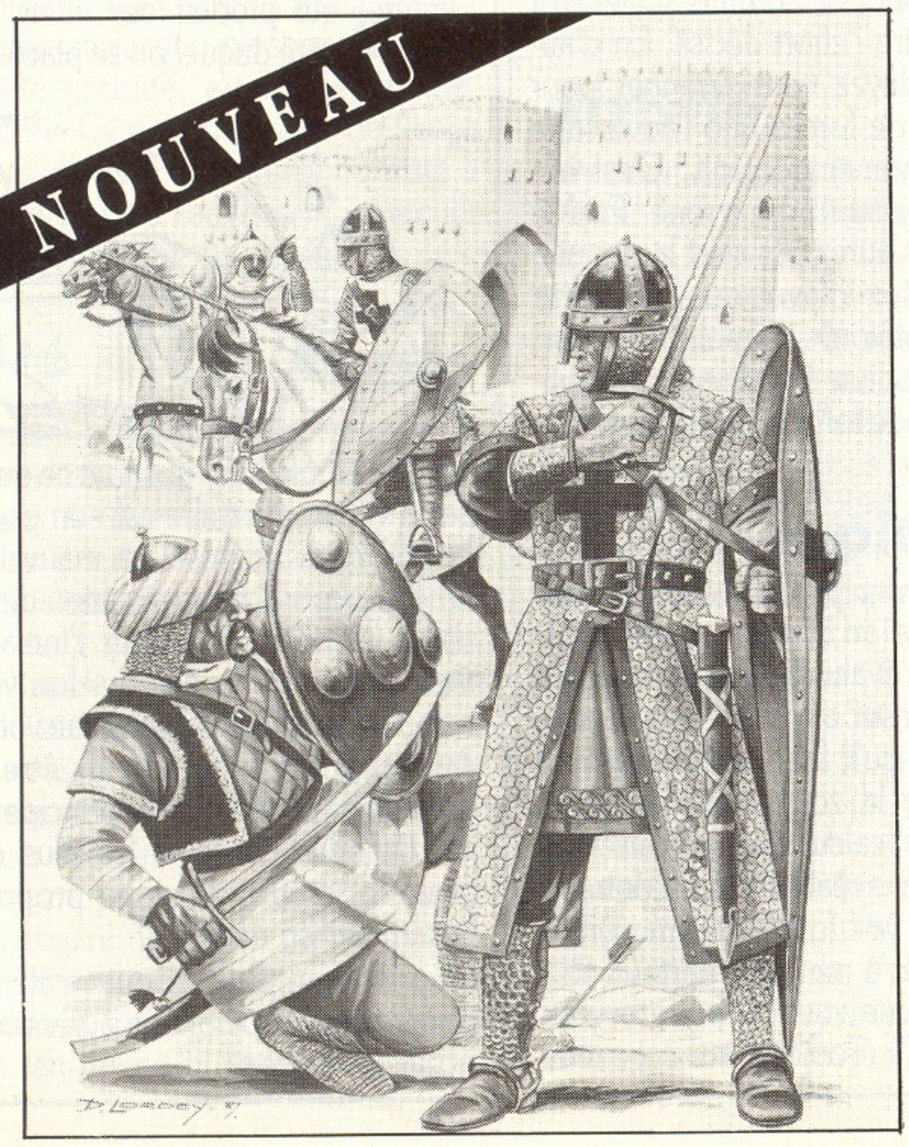
Envoyer votre chèque à :

SPEEL éditions, 23 hameau des moissons,

62217 Beaurains.

L'Histoire vous intéresse ?
Vous aimez les figurines ?
Vous voulez jouer avec ?

Et si vous étiez...
CESAR !
VERCINGETORIX !
HANNIBAL !
ALEXANDRE ?



CHARGES

Antiques et Médiévales

jeu de batailles historiques, règle officielle de la Coupe de France est enfin disponible.

IVe COUPE DE FRANCE de
JEU D'HISTOIRE
Antique - Médiéval
3 et 4 septembre 1988
Mairie du XVIe arrondissement
de Paris
Métro : Rue de la Pompe

Si vous désirez recevoir cette règle, envoyez-nous une chèque de 100 F + 10 F de frais d'envoi = 110 F, à l'ordre de :
SOCOMER, 35, rue Simart, 75018 Paris.

M., Mme, Mlle .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Le principe de relativité des efforts

Nous continuons donc avec Jean-Baptiste Dreyfus notre cycle d'études sur la théorie des wargames, et donc, de « l'art de la guerre ». Ce terme n'est pas innocent car, si dans « Le principe de relativité des efforts », J.B.D. fait référence à Napoléon, on aura toujours à la mémoire l'ouvrage de Sun Tzu, que le jeune Bonaparte lut attentivement, dit-on.
Dans « Le principe d'initiative », les quatre facteurs permettant de prendre l'initiative, de la conserver et de la récupérer vous seront révélés.
Et en attendant la prochaine leçon, n'oubliez pas : passez à la pratique en jouant.

Le principe de la relativité des efforts peut être défini comme suit : **« Tout effort ne peut être évalué que relativement au moment, à l'endroit et à l'adversaire auquel il est appliqué ».**

Beaucoup de joueurs pensent être capables d'évaluer l'efficacité de leurs unités d'après leurs potentialités. Rien n'est plus faux. Il est même certain qu'on se trompe à chaque fois avec une pareille méthode. Ce n'est pas parce que telle unité dispose d'un potentiel offensif de « n », que face à tel adversaire elle produira le résultat escompté. Tout est relatif à la guerre, il en est donc de même au wargame. D'où la difficulté d'évaluer correctement les rapports de force nécessaires à tel ou tel endroit si l'on ne comprend pas la signification du principe de relativité des efforts. Dans cet article, je vous propose d'examiner, certes pas exhaustivement, ce principe très important de la théorie de jeu et peut-être, d'éclairer votre lanterne.

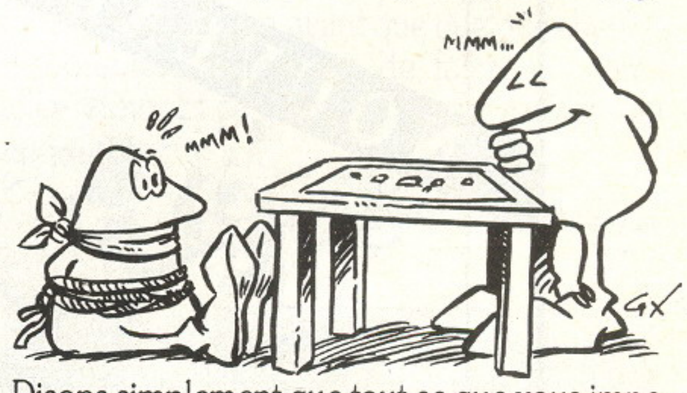
Etre supérieur à l'adversaire

Lorsqu'une partie est engagée, une suite de combats met en ligne un nombre donné d'unités, se traduisant à chaque fois par des rapports de force quelconques. Pour obtenir des chances raisonnables de gagner, ces rapports doivent vous être les plus favorables possible. Le problème est simple lorsque votre armée bénéficie globalement d'une supériorité numérique écrasante. Vous disposez de tellement de moyens que partout où vous le décidez, et même sans calculs préalables, vous pouvez compter sur un rapport de force très favorable, disons à 4 contre 1. Seulement voilà, ce genre de situation est extrêmement rare. Souvent, votre supériorité ne sera pas si importante pour que vous puissiez vous contenter de faire du « pousse-pion ». Il faudra affronter un adversaire dont la force est sensiblement la même que la vôtre, voire bien supérieure. Dans un tel cas vous devrez faire en sorte de gagner quand même.

D'où le concept central du principe : être supérieur à l'adversaire ne consiste pas à lui être supérieur sur tous les points, mais seulement là où doit se produire l'effort décisif. En d'autres termes, vous devez vous arranger pour avoir toujours plus de forces que l'adversaire à l'endroit et au moment décisifs. C'est impossible si votre jugement est erroné. Et il le sera tant que vous n'aurez pas saisi la donnée intrinsèque du principe à savoir que « la guerre est une affaire d'opinion » (Napoléon). Aussi étonnant que cela puisse paraître, toute évaluation d'un rapport de force futur est essentiellement subjective.

De la pratique

Partons du même principe que vous disposez de forces inférieures en nombre à celles de votre adversaire. L'évaluation objective des rapports nécessaires sur un point donné vous amènera à conclure qu'il faut les équilibrer au maximum sur toute la zone considérée. Si, objectivement, vous calculez que pour tenir votre front il vous faut réaliser du 2 contre 1, vous allez disposer vos forces de manière à approcher ce rapport à peu près partout. Et il est presque certain que vous ne pourrez vous passer d'aucune unité. Toujours sur cet exemple, prendre, conserver ou récupérer l'initiative sont (ou devraient être) trois préoccupations constantes du joueur. Le principe d'initiative peut être défini comme suit : **« il n'est d'action positive que celle qui est imposée à l'adversaire. »** En effet, deux sortes d'actions peuvent être menées dans une partie : les « positives » et les « négatives ». Toutes deux sont fondées sur un même critère, qui produit des effets très différents selon le côté duquel on se place pour en juger.



Disons simplement que tout ce que vous imposez à votre adversaire est bon pour vous ; tout ce qu'il vous impose est mauvais pour vous. Quelle que soit votre situation de départ, vous devez saisir et conserver l'initiative. C'est à vous de mener la partie selon votre volonté, selon votre rythme et sans que votre adversaire puisse, à aucun moment, être libre d'agir comme il le voudrait. Ce principe de l'initiative est l'un des concepts les plus déterminants pour le joueur. Je vous propose donc de l'examiner en détail.

Le principe repose sur quatre éléments dont la réunion est impérative : agressivité, mobilité, activité, vitesse.

ple considérons maintenant une évaluation subjective : vous décidez qu'à tel endroit l'adversaire n'attaquera pas, et même s'il le fait, cela n'aura pas de graves conséquences dans l'immédiat. Vous décidez de prendre un risque calculé, et à cet endroit affaiblissez volontairement votre dispositif. L'économie de forces qui est ainsi réalisée vous permet par exemple de créer une réserve, positionnée en arrière des lignes, et susceptible d'intervenir partout où il le faudra pour contrer un succès adverse. Votre liberté de manoeuvre est ainsi garantie, et l'existence d'une réserve crée des problèmes nouveaux pour l'adversaire, dont la prise en compte ne peut avoir que des implications bénéfiques pour vous (prudence accrue, détournement de forces, changement de plan, etc). Dans cet exemple défensif, vous voyez qu'en étant objectif vous restez soumis aux données du terrain et vous avez toujours l'impression de manquer de troupes. En étant subjectif, vous acceptez de prendre des risques et d'attribuer aux choses le rôle que vous voulez qu'elles aient. *« Tout est opinion à la guerre, opinion sur l'ennemi, opinion sur ses propres soldats »* (Napoléon).

Il ne faut pas perdre de vue en effet que l'armée que vous affrontez ne vaut que par le joueur qui l'actionne. Là aussi c'est une question d'opinion. Certains pensent jauger untel sur ses capacités ou sa réputation et se trompent la plupart du temps. La vision subtile consiste à décider que l'adversaire fera ou ne fera pas telle chose. Bien entendu, vous pourrez toujours vous tromper, car ces choses ne se « flairent » qu'avec de la pratique. Mais vous arriverez, à force d'erreurs et de tâtonnements, à juger correctement une situation. Vous apprendrez plus tard à pousser l'adversaire à faire ce que vous voulez. Il résulte de ce que nous venons de dire que *« l'un des premiers principes de la guerre est d'exagérer ses forces, et non de les diminuer »* (Napoléon). Cette exagération doit être lucide et calculée. Vous devez rester optimiste dans votre jugement, mais également réaliste. Si, pour reprendre un exemple défensif, vous constituez une réserve mobile avec une bonne puissance de feu et un faible potentiel défensif, vous devrez la déplacer beaucoup. Dans ce cas, vous partirez du principe que, disposant d'une réserve puissante et mobile, le nombre des coups d'arrêt que vous porterez à l'adversaire sera élevé. Et ce simple fait suffit à vous conforter sur l'ensemble du dispositif. Les joueurs sans expérience se lamentent toujours sur le manque d'effectifs, sur le manque de matériel. Mais s'ils avaient de plus gros moyens, ils se lamenteraient de ne pas savoir quoi en faire. Il faut donc comprendre la validité du principe de relativité de l'effort pour commencer à faire des évaluations correctes. Un maître-mot doit guider les joueurs décidés à progresser : il faut réussir. Pleurnicher, attermoyer ne servent à rien. Le vrai wargamer cherche à résoudre ses problèmes. *« Le talent à la guerre, consiste à lever les difficultés qui peuvent rendre difficile une opération, et non pas la faire manquer »* (Napoléon).

En conclusion, le principe commande :

1) De procéder à une évaluation optimiste mais réaliste de l'adversaire et de vos propres forces.
2) D'accepter de prendre des risques sur la base de ce que vous semble vouloir faire l'adversaire.
3) D'économiser vos forces partout où l'effort décisif ne risque probablement pas de se produire.
4) De concentrer vos moyens pour avoir une nette supériorité locale là où doit se produire la décision.

principe d'initiative

Agressivité

En réalité, l'agressivité consiste plus à adopter un état d'esprit qu'une attitude artificielle. Le bon joueur « ne fait pas de cadeau ». Il cherche à vaincre l'adversaire au plus vite. Son agressivité se traduit par une série d'actions offensives qui s'enchaînent, se complètent et ne visent qu'à l'essentiel. Souvent, dans une partie, des occasions se présentent de donner des coups de patte à tort et à travers, sans résultat autre qu'une certaine satisfaction personnelle. C'est de l'agressivité gratuite, artificielle, inutile. Donc à proscrire. Ce n'est que perte de temps et gaspillage d'efforts. Etre agressif consiste à « sauter à la gorge » de l'adversaire, chercher le point faible et le battre en détail.

Mobilité

Pour s'imposer il faut bouger, se « donner de l'air », prendre du recul, puis choisir et frapper. *« Ne faites pas ce que veut l'ennemi, par la seule raison qu'il le désire ; évitez le champ de bataille qu'il a reconnu, étudié, et avec encore plus de soin celui qu'il a fortifié et où il s'est retranché »* (Napoléon). Vous allez dire : « Que faire lorsqu'il faut attaquer une position que l'espace de jeu ne permet pas de tourner ou de prendre à revers ? » Réponse : mobilité. Aucune position étendue n'est étanche. Elle présente toujours plusieurs points faibles sur lesquels l'adversaire ne pourra pas porter ses réserves aussi vite que vous. Par votre mobilité vous porterez vos forces sur plusieurs points successifs et, en bougeant sans cesse, finirez par trouver (ou provoquer) la faille. Dans l'offensive comme dans la défensive, la mobilité se traduit par des changements fréquents de positions, parallèles au front s'il faut tenir un périmètre, perpendiculaires au front s'il faut chercher un point pour percer. Le bon joueur n'hésitera pas à prendre un peu de recul avant de foncer ; tout ce qui brille n'est pas or, et se donner un peu d'air pour réfléchir ne nuit jamais. Mais il faut réfléchir en bougeant, c'est-à-dire en amusant l'adversaire.

Activité

Etre actif, cela veut dire avoir des idées. Obliger l'adversaire à faire face à des situations variées et nouvelles, aussi imprévues que possible. Vous devez concevoir la manoeuvre suivante alors que la réalisation de la précédente commence à peine. Innovez, cherchez, préparez ce que l'adversaire n'attend pas. Désorientez-le. Ne vous laissez jamais imposer quoi que ce soit. Jettez le trouble dans son dispositif, exploitez-le un tout petit peu puis revenez en arrière et recommencez plus loin. Bref, remuez-vous. Un joueur actif utilise toutes ses ressources par fractions et successivement pour forcer l'adversaire à lui répondre. Pendant ce temps, il ne songe pas à autre chose et c'est autant de gagné. Il ne peut que réagir et devra de plus en plus souvent le faire sans réfléchir. Tant que vous êtes actif vous le forcez à détourner des forces utiles ailleurs, vous l'empêchez de réaliser son plan, vous pouvez même le pousser à en changer. Tout cela vous est très favorable.

Vitesse

La dominante dans tout cela, c'est la vitesse. Vitesse dans la conception, vitesse dans l'exécution, vitesse dans la recherche de la décision. Vous devez (sauf dans de très rares cas) abréger une partie. Plus vous allez vite et moins vous risquez de commettre des erreurs. Etre rapide exige beaucoup de qualités, dont la première est le jugement. S'il n'est pas bon, sous prétexte d'aller vite, vous n'irez pas au bout d'une opération ; votre adversaire aura le temps de récupérer, de rallier ses forces en arrière, de contre-attaquer et de reprendre l'initiative. Aller vite signifie faire l'essentiel en aussi peu de temps que possible. Délaisser sur l'instant ce qui peut retarder inutilement la progression vers le but réel.

En conclusion

L'initiative doit donc vous être acquise pour imposer votre idée à votre adversaire. Si vous parvenez à l'obtenir et à la conserver, la partie est gagnée. Mais attention à la faute : la moindre chute de rythme, la moindre erreur d'inattention, la moindre hésitation permettront à l'adversaire de souffler, de prendre du recul, de se réorganiser et de contre-attaquer. Dès lors, vous aurez perdu l'initiative et la récupérer sera difficile et coûteux. Gardez à l'esprit que tout ce que vous imposez à l'adversaire vous rapproche un peu plus du gain de la partie.

Jean-Baptiste Dreyfus

1940

Casus Belli est heureux de vous présenter 1940, jeu publié il y a quelques années par Games Designers' Workshop et aujourd'hui épuisé. Son auteur, Frank Chadwick, a réussi là un exploit : une simulation simple, élégante et précise avec seulement 120 pions et quelques pages de règles.

CADRE HISTORIQUE

Le 3 septembre 1939, l'Allemagne refusant de stopper l'invasion de la Pologne commencée le 1er, la France et la Grande-Bretagne lui déclarèrent la guerre. Pour la seconde fois en une génération, les Alliés combattaient l'Allemagne. Mais la combattaient-ils vraiment ? Les Français avaient mobilisé, mais sans lancer d'offensive digne de ce nom contre les faibles forces gardant la frontière ouest de l'Allemagne. Les Britanniques avaient mobilisé, mais les forces envoyées de l'autre côté de la Manche étaient bien maigres en regard de celles qui avaient suivi ce chemin en 1914.

Pendant ce temps, la Wehrmacht, ayant écrasé rapidement des Polonais débordés et achevés à l'est par l'URSS, revint garnir la ligne du Rhin tandis que les Alliés, installés derrière la ligne Maginot, attendaient que le temps et l'arrivée du matériel américain leur permettent de surpasser leur adversaire -au printemps 1941...

Sept mois s'écoulèrent, connus sous le nom de « Drôle de guerre » (Phoney War pour les Anglais, car seules les radios semblaient être en guerre).

L'Etat-major allemand, lui, soulagé de n'avoir pas été attaqué pendant la campagne de Pologne, prévoyait d'attaquer au printemps... 1940, selon une réédition du plan Schlieffen de 1914 : percée en Belgique et le long de la mer, puis enveloppement par l'ouest de Paris. Hitler voulait que l'attaque soit lancée dès que possible, mais l'automne et l'hiver furent si terribles (pluies diluviennes puis froid glacial) que le Führer ne put que ronger son frein.

Durant l'hiver, un avion de liaison allemand s'écrasa à Mechelen, en Belgique, et les Alliés prirent connaissance des plans allemands (dont ils se doutaient déjà) : ils renforcèrent leur aile gauche pour affronter l'assaut nazi en Belgique. Les Allemands cependant, à la suite de longs débats, modifièrent tout leur dispositif pour adopter le plan d'un officier d'Etat-major nommé Erich Von Manstein (qui devait par la suite montrer sur le front russse, dans des conditions très difficiles, un véritable génie stratégique, avant d'être poussé au suicide par Hitler). Le nouveau plan prévoyait une percée de blindés à travers les Ardennes, le passage de la Mense à Sedan, et un crochet vers le nord pour encercler les armées alliées attirées en Belgique par une feinte. Considérant les Ardennes comme un terrain impropre à toute offensive, les Français avaient laissé ce secteur aux mains de troupes pour la plupart médiocres, des réservistes mal entraînés.

L'offensive allemande, lancée le 10 mai 1940, s'acheva le 20 juin par la capitulation française, après une campagne qui reste l'une des plus brillantes victoires du XXème siècle.

Mais contrairement à une légende masochiste, ce ne fut pas une promenade militaire. Lamentablement commandées aux plus hauts niveaux, les armées françaises firent souvent preuve d'un courage qui aurait mérité un meilleur sort. 120.000 morts, 300.000 blessés ne sont pas tombés en se rendant de bonne grâce ! En face, le chiffre de 45.000 morts et deux fois plus de blessés est plausible : c'était peu par rapport aux pertes françaises, mais beaucoup pour une armée qui devait conquérir le monde. Plus 1123 avions abattus, soit le tiers de la Luftwaffe ! Si les Français avaient été aussi pressés de s'enfuir, comme on l'a depuis prétendu, la Bataille d'Angleterre aurait peut être pu mal tourner pour les Britanniques (lesquels n'ont déploré en mai-juin que 5.000 tués...).

Les lecteurs intéressés se pencheront avec passion et tristesse sur le remarquable petit livre de Gilles Ragache « 1940, la guerre détraquée » (Ed. Aubier, collection Floréal, 1983), qui contient aussi une très complète bibliographie. Nous avons cependant voulu introduire une présentation différente de la Campagne de France : ce que les anglophones appellent un « What if ». Imaginons en effet que, pendant la « Drôle de Guerre », le comportement extraordinairement borné et timoré du haut commandement français ait provoqué un scandale, un changement de gouvernement et une réorganisation en profondeur sous l'impulsion du colonel De Gaulle, nommé six mois plus tôt que dans l'Histoire, secrétaire d'Etat à la Défense et Général à titre provisoire (grade qu'il a gardé toute sa vie !)

Le 10 mai 1940, le commandement français est plus efficace, son arme blindée est regroupée. A vous de jouer et de réécrire l'histoire. A vous aussi, en étudiant les options de jeu (règle 20), de réfléchir, car les mécanismes de la « guerre détraquée » et ses remèdes sont de toutes les époques.

Frank Stora

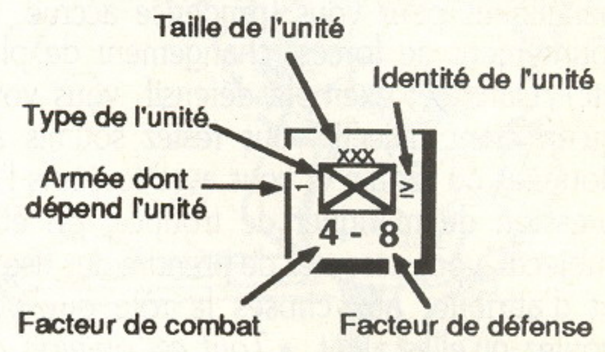
REGLE DU JEU

1- ELEMENTS DU JEU

— La carte représente le quart nord-est de la France, le Bénélux et l'ouest de l'Allemagne. Elle est recouverte d'un réseau d'hexagones qui permet de normaliser les emplacements et le mouvement des unités. Chaque hexagone (ci-après dénommé hex) est numéroté.
L'échelle de la carte est d'environ 26 km par hex.

— Les pions représentent les forces qui ont combattu du 10 mai à fin juin 1940. Chaque pion porte diverses indications, dont la signification est expliquée ci-dessous.

Exemple de pion



L'unité représentée ci-dessus est le IVème corps d'infanterie de la 1ère Armée française.

Symboles de types d'unités

Unités motorisées

- blindés (panzers)
- cavalerie mécanisée
- Infanterie motorisée

Unités non-motorisées

- infanterie
- cavalerie
- infanterie de forteresse
- infanterie de montagne
- infanterie aéroportée (par planeur)
- infanterie parachutiste

Symboles de taille d'unité
XXX corps/XX division/III régiment

Abréviations
BEF : British Expeditionary Force
Cav : cavalerie
Geb : Gebirgs (de montagne)
Opt : optionnel
Renf : renfort
Res : réserve
SSC : regroupement d'unités SS
SSV : SS Verfuegungs

Code couleur des pions
Wehrmacht : noir sur feldgrau
SS : blanc sur noir
Français : noir sur bleu
Britanniques : noir sur beige
Belges : noir sur marron
Hollandais : blanc sur marron
Suisses : blanc sur rouge

Les règles détaillées ci-après, avec les tables nécessaires et une série d'options historiques. Un dé à six faces est, comme vous vous en doutez, souvent nécessaire. Il faudra vous le procurer !

Publié sous license de GDW. © Copyrignt GDW

2 - SEQUENCE DE JEU

1940 est joué en onze tours de jeu numérotés de 0 à 10 et représentant (sauf le tour 0) 5 jours de temps réel. Chaque tour de jeu est composé d'un tour du joueur Allemand puis d'un tour du joueur Allié.
Lors du tour Allemand, ce joueur est dit « en phase » et le joueur Allié est dit « non en phase » ou « hors phase ». Lors du tour Allié, les rôles sont inversés. Les actions effectuées lors du tour d'un joueur sont réparties en deux « assauts », chacun divisé en trois « phases », exécutées selon la séquence suivante.

1- Premier assaut

A. Phase de mouvement. Le joueur en phase peut bouger tout ou partie de ses unités, dans la limite de leur facteur de mouvement. Les mouvements spéciaux (opérations aéroportées, mouvement par voie ferrée) peuvent être effectués. Renforts et réserves peuvent entrer en jeu.
B. Phase de combat. Le joueur en phase peut effectuer des attaques (règle 7).
C. Phase de réorganisation. Certaines unités désorganisées récupèrent toutes leurs capacités (règle 7).

2- Second assaut

D. Phase de mouvement. Le joueur en phase peut bouger ses unités dans la limite de la moitié de leur facteur de mouvement (n'arrondissez pas). Les mouvements spéciaux peuvent être effectués.
E. Phase de combat. Le joueur en phase peut effectuer des attaques.
F. Phase de réorganisation. Certaines unités désorganisées récupèrent toutes leurs capacités.

Des unités qui ont bougé et combattu pendant le premier assaut peuvent de nouveau bouger et combattre pendant le second assaut du même tour du même joueur. Toutes les unités d'un joueur peuvent donc bouger et combattre deux fois de suite avant que leurs adversaires puissent réagir. Toutes les actions doivent cependant être strictement effectuées dans l'ordre indiqué.

3. EMPILEMENT

Cette règle limite le nombre d'unités présentes dans un hex. Les limites d'empilement sont en vigueur à la fin de chaque phase. Une unité peut les violer durant une phase, mais doit s'y conformer à la fin de celle-ci.
Quatre divisions au plus peuvent être présentes dans un hex. Un corps est considéré, dans le cadre de cette règle, comme valant trois divisions. En d'autres termes, on ne peut empiler dans le même hex plus d'un corps et une division ou quatre divisions. Les régiments ne comptent pas pour l'empilement.
En plus de la règle ci-dessus, il ne peut y avoir plus de trois divisions blindées (ou panzers) dans un hex. Donc, une division blindée ne peut pas s'empiler avec un corps blindé (toute autre division le peut).

Co-opération alliée

Une division française ne peut s'empiler avec un corps britannique. Il n'y a pas d'autre restriction d'empilement entre nations alliées.

4 - ZONES DE CONTROLE

Toutes les unités non désorganisées, sauf les régiments, ont une zone de contrôle (ZDC). Une ZDC s'étend dans les six hex entourant l'unité, mais elle ne s'étend jamais à travers un côté d'hex de mer (même si celui-ci est traversé par une chaussée) ou à travers un côté d'hex de lac.
Une unité doit s'arrêter et ne plus bouger pour le reste de la phase de mouvement lorsqu'elle pénètre dans une ZDC ennemie. Une unité qui commence une phase de mouvement dans une ZDC ennemie peut la quitter en dépensant un point de mouvement supplémentaire. Cependant, une unité non motorisée ne peut jamais passer directement d'une ZDC ennemie à une autre : une telle unité doit d'abord entrer dans un hex hors de toute ZDC ennemie. En revanche, une unité motorisée peut passer directement d'une ZDC ennemie à une autre (si, ce faisant, elle ne franchit pas un côté d'hex de fortification ennemie) ; bien sûr, l'unité motorisée devra cesser de bouger après avoir pénétré dans ce premier hex de mouvement.
Les ZDC ennemies bloquent les lignes de ravitaillement des unités non-motorisées. Une unité non-motorisée ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement à travers une ZDC ennemie, sauf si l'hex est occupé par une unité amie. Au contraire, les unités motorisées peuvent tracer leurs lignes de ravitaillement à travers les ZDC ennemies.
De même, les unités non-motorisées ne peuvent se replier dans une ZDC ennemie, sauf si l'hex est occupé par une unité amie ; alors que les unités motorisées peuvent toujours se replier dans une ZDC ennemie.

5 - TERRITOIRE AMI

Le concept de territoire ami est utilisé dans plusieurs règles. Un hex est considéré comme territoire ami aux conditions suivantes (par ordre de priorité décroissante) :
1) une unité du joueur occupe l'hex, 2) une unité du joueur exerce une ZDC incontestée dans l'hex, 3) une unité du joueur a été la dernière à occuper l'hex ou à y exercer une ZDC incontestée, 4) l'hex était au début de la partie en territoire ami.
Une ZDC est incontestée dans un hex si aucune unité adverse n'exerce de ZDC dans cet hex, ni bien sûr ne l'occupe.
Le joueur qui contrôle un hex selon la condition de priorité dominante considère cet hex comme territoire ami, son adversaire ne le peut pas. Si les deux joueurs exercent une ZDC sur un même hex inoccupé, il faut recourir aux priorités 3 et 4 pour déterminer le contrôle de l'hex. Au début du jeu, la France est territoire ami pour le joueur Allié, l'Allemagne est territoire ami pour le joueur Allemand et tout autre territoire est neutre (voir règle 13).

6 - MOUVEMENT

Durant ses phases de mouvement, le joueur en phase peut bouger tout ou partie de ses unités. Le mouvement d'une unité est fonction de son facteur de mouvement, qui exprime le nombre de ses points de mouvement (PM). Durant la phase de mouvement du premier assaut, une unité peut dépenser tout son facteur de mouvement ou moins, mais ne peut pas dépenser davantage. Durant la phase de mouvement du second assaut, une unité ne peut dépenser que la moitié de son facteur de mouvement (non arrondie) ou moins, mais jamais plus. *Exemple :* une unité 5-6 peut dépenser au plus 6 PM dans la phase de mouvement de son premier assaut, et 3 PM au plus dans la phase de mouvement de son second assaut.
Le mouvement est toujours volontaire, une unité n'est jamais obligée de bouger. Une unité bouge d'hex en hex adjacents, dépensant des PM selon le terrain, comme indiqué sur la table des effets du terrain.
Une unité doit dépenser 1 PM supplémentaire pour quitter une ZDC ennemie. Elle doit dépenser 2 PM supplémentaires pour entrer dans un hex contenant une unité amie désorganisée. Une unité ne peut jamais entrer dans un hex occupé par l'ennemi.

Question :

pourquoi y a t-il des arbres le long des routes de France ?

Réponse :

pour que l'armée allemande puisse marcher à l'ombre.

(humour anglais)

Mouvements spéciaux

● **Rail.** Durant chaque phase de mouvement, le joueur en phase peut bouger une unité par voie ferrée. Les unités alliées ne peuvent utiliser ce mouvement qu'en territoire ami en France ; les unités allemandes ne le peuvent qu'en territoire ami en Allemagne.
Le mouvement ferroviaire consiste à bouger l'unité en cause jusqu'à son hex de destination, par un itinéraire à tracer sur la carte : cette voie n'est pas limitée en longueur, mais doit être en territoire ami et dans la nation adéquate, ne peut passer par une ZDC ennemie ni traverser un côté d'hex de mer.

● **Côtés d'hex de mer.** Les unités alliées peuvent traverser les côtés d'hex de mer au coût indiqué sur la table des effets du terrain, elles ne peuvent pénétrer dans les hex de mer. Une unité ne peut entrer directement dans une ZDC ennemie ou dans un territoire ennemi en traversant un côté d'hex de mer.
Les unités allemandes ne peuvent traverser les côtés d'hex de mer que par les chaussées. L'indication d'embouchure de fleuve distingue les côtés d'hex de fleuve et les côtés d'hex de mer. Ainsi, le côté d'hex 0411/0512 est un côté d'hex de fleuve et le côté 0411/0412 un côté d'hex de mer.

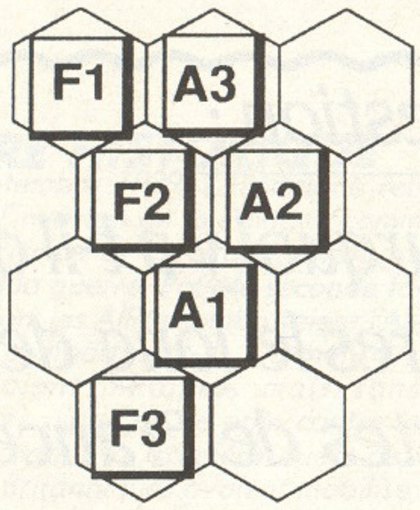
● **Evacuation navale.** Les unités alliées peuvent être évacuées par mer à partir des ports. On peut évacuer jusqu'à un corps d'ar-

mée (trois divisions) à partir de chaque port, et par phase de mouvement allié. Une unité doit dépenser un PM dans l'hex du port pour être évacuée. Une fois évacuée, elle est retirée du jeu et ne peut y revenir, cependant, elle n'est pas comptée comme éliminée pour ce qui est des points de victoire (règle 18).

● **Mouvement aéroporté.** Les unités aéroportées allemandes peuvent être bougées par air. Les opérations aéroportées sont décrites par la règle 11.

7 - COMBAT

Durant une phase de combat, les unités du joueur en phase peuvent attaquer des unités ennemies adjacentes. Le combat est semi-volontaire. Une unité n'est, à priori, jamais obligée d'attaquer ; cependant, en cas d'attaque, toutes les unités ennemies adjacentes à l'unité qui attaque doivent être attaquées. L'unité qui attaque n'a pas à attaquer toutes les unités qui lui sont adjacentes, des unités amies peuvent le faire ; dans ce dernier cas, toutes les unités ennemies adjacentes à ces unités amies doivent aussi être attaquées et ainsi de suite.



Exemples :
a) C'est la phase de combat allemande. Le joueur Allemand veut attaquer l'unité française 3 avec son unité 1. Donc, l'unité F2 doit aussi être attaquée. Si A1 n'attaque pas à la fois F3 et F2, A2 ou A3 doit se charger d'attaquer F2. Et si c'est A3, cette unité doit aussi attaquer F1.
b) Si c'est la phase de combat alliée et que le joueur Allié veut attaquer avec F2, les trois unités allemandes doivent être attaquées, la façon de faire exacte dépendant du joueur Allié.

Les attaques sont résolues une par une, dans l'ordre choisi par le joueur en phase. Comparez le total des facteurs de combat de l'attaquant au total des facteurs de combat du défenseur, sous la forme d'un rapport attaquant/défenseur. Arrondissez ce rapport en faveur du défenseur (8 contre 3 donne 2 contre 1). Toutes les modifications applicables (terrain, ravitaillement, appui aérien) doivent être faites. Jetez un dé et croisez le chiffre obtenu avec la colonne adaptée pour obtenir un résultat. Celui-ci est immédiatement appliqué.

Des unités de différents hex peuvent s'associer pour attaquer un seul hex, tant que toutes les unités attaquantes sont adjacentes à l'hex attaqué. Toutes les unités en défense dans un hex doivent être attaquées en même temps. Une unité peut attaquer plus d'un hex, mais tous les effets du terrain sont alors cumulatifs. Par exemple, si une unité blindée en 1607 attaque les hex 1508 et 1608, elle doit être divisée par deux car elle attaque en forêt (1608) et le rapport de force sera décalé d'une colonne vers la gauche en raison du fait que 1508 est un hex accidenté.

Influence du terrain

La table des effets du terrain résume son influence sur les combats. Une attaque à travers un côté d'hex de rivière réclame un jet de dé par unité attaquante : les unités non-motorisées attaquent normalement sur un jet de 1 à 4 et sont divisées par deux (sans arrondir le résultat) sur un jet de 5 ou 6 ; les unités motorisées attaquent normalement avec 1 ou 2 et sont divisées par deux avec 3 à 6. L'attaquant ne peut annuler son attaque après avoir effectué ces jets de dé.

Résultats des combats

AE : Attaquant éliminé. Toutes les unités attaquantes sont retirées du jeu.
AR : Attaquant repoussé. Tous les attaquants sont désorganisés (voir ci-dessous).
FS : Front stabilisé. L'attaque n'a rien donné.
DR %, DR : Défenseur bat en retraite. Il doit replier ses unités de deux hex, en se conformant à la règle de retraite (ci-dessous). Une fois repliées, ces unités sont désorganisées. Un DR % devient un FS pour les défenseurs occupant certains types de terrain (voir table des effets du terrain).
DE : Défenseur éliminé. Tous les défenseurs sont retirés du jeu.

Désorganisation

Une unité désorganisée est retournée pour indiquer son état. Elle n'a plus de ZDC et ne peut ni bouger ni attaquer. Si elle est attaquée, elle se défend normalement. Mais le joueur adverse n'est jamais obligé de l'attaquer, même si elle est adjacente à une de ses unités qui attaquent.
Une unité est réorganisée après avoir subi un résultat AR durant la phase de réorganisation de l'assaut ami suivant l'assaut où le résultat AR a été subi. Ainsi, une unité subissant un AR au premier assaut d'un tour sera réorganisée à la fin du second assaut du même tour. Si l'AR a été subi au second assaut, l'unité sera réorganisée à la fin du premier assaut du tour suivant.
Une unité est réorganisée après avoir subi un résultat DR durant la phase de réorganisation du second assaut de son tour.
Il peut être bon d'utiliser de petits marqueurs indiquant « 1 » ou « 2 » pour distinguer les unités désorganisées en fonction du moment de leur réorganisation, selon qu'elles doivent être réorganisées à la fin d'un premier ou d'un deuxième assaut.

Retraite

Une unité forcée de se replier doit achever son mouvement de retraite à 2 hex au moins de celui où elle a combattu. Si ce mouvement la conduit obligatoirement à violer l'empilement, elle devra reculer d'un ou plusieurs autres hex (le moins possible) jusqu'à normaliser la situation.
— *Réservistes français « B » :* les corps d'infanterie français 2-5 sont composés de réservistes « B », mal entraînés, relativement âgés et d'un médiocre moral. Donc, chaque fois qu'un corps d'infanterie français 2-5 se replie, il doit reculer de 4 hex et non de 2.
Une unité non-motorisée ne peut reculer dans une ZDC ennemie, sauf si l'hex où elle recule est occupé par une unité amie. Au contraire, une unité motorisée peut reculer dans une ZDC ennemie. Si une unité ne peut reculer sans violer ces conditions, elle est éliminée.
Chaque joueur replie ses propres unités. Si une unité qui vient de se replier s'empile avec une unité qui est ensuite attaquée dans le même assaut, elle ne participe pas à la défense de l'hex mais subit tous les résultats éventuels.

Avance après combat

Si les défenseurs d'un hex sont éliminés ou se replient, les attaquants peuvent avancer dans l'hex ainsi libéré, *OU* dans un autre hex non occupé par l'ennemi, adjacent à l'hex libéré. Une unité peut avancer d'un hex au maximum. Toute avance après un combat doit être effectuée avant le combat suivant ou toute autre action. Les limites d'empilement doivent être respectées.
Exemple : une unité allemande en 1511 attaque une unité française en 1512, obtenant un DR. L'unité allemande peut avancer dans l'hex 1411, le 1512 ou le 1611.

8 - RAVITAILLEMENT

Pour opérer à pleine efficacité, les unités ont besoin de ravitaillement. Une unité est ravitaillée si elle peut tracer une ligne de ravitaillement entre elle et une source de ravitaillement.

Ligne de ravitaillement

Une telle ligne ne peut être tracée qu'en territoire ami. Une unité non-motorisée ne peut tracer de ligne de ravitaillement à travers une ZDC ennemie, sauf si l'hex en cause est occupé par une unité amie. Les unités motorisées peuvent tracer leur ligne de ravitaillement à travers les ZDC ennemies. Cependant, une unité ne peut tracer de ligne de ravitaillement dans un terrain infranchissable pour elle. Une ligne de ravitaillement peut être de n'importe quelle longueur.

Sources de ravitaillement

● Les sources de ravitaillement allemandes sont :
1) tout hex du bord est de la carte au nord de la Suisse ; ou
2) tout hex de grande ville en Allemagne.
● Les sources de ravitaillement franco-britanniques sont :
1) tout hex du bord ouest de la carte, ou du bord sud à l'ouest de la Suisse ; et
2) tout hex de Paris.
● Les sources de ravitaillement des Belges et des Hollandais sont les hex de grandes villes de leur pays respectif. Ces unités peuvent aussi utiliser les sources françaises.
● Les sources de ravitaillement suisses sont les villes suisses et les hex du bord de la carte en Suisse.
Une source de ravitaillement ne peut être utilisée que si elle est située en territoire ami.

Effets d'une absence de ravitaillement

Le ravitaillement est jugé pour toutes les unités au début de chaque assaut. Si une unité ne peut tracer de ligne de ravitaillement au début d'un assaut, elle est isolée pour tout cet assaut. Une unité isolée a ses facteurs de mouvement et de combat divisés par deux (n'arrondissez pas). Elle ne peut utiliser le mouvement par voie ferrée.

9 - APPUI AERIEN

Au début de chaque tour de jeu, le joueur Allemand reçoit six points d'aviation, le joueur Allié en reçoit trois (deux français et un britannique). Un point d'aviation ne peut être utilisé qu'une fois dans le tour de jeu. S'il n'est pas utilisé, il n'est pas mis en réserve pour le tour suivant, mais perdu.
Un point d'aviation décale d'une colonne le rapport de forces d'un combat en faveur du joueur qui l'utilise. Plusieurs points d'aviation peuvent être utilisés pour une seule attaque et décalent d'autant le rapport de forces (3 points transforment ainsi un 2/1 en 5/1).
Les deux joueurs peuvent utiliser des points d'aviation dans le même combat. Le joueur Allié indique chaque fois le premier s'il en utilise, et combien, puis le joueur allemand prend sa décision. L'utilisation de ces points doit être décidée avant que l'attaquant ne jette le dé pour déterminer les effets d'éventuelles rivières sur l'attaque.
Un joueur peut utiliser deux points d'aviation pour interdire un hex. Il le décide au début de l'un des assauts de son tour de jeu et les effets de l'interdiction persisteront jusqu'à la fin du tour suivant du joueur adverse. Le joueur Allemand peut ainsi interdire 2 ou 3 hex.
Un hex interdit (utilisez un marqueur quelconque) est considéré, pour ce qui est du mouvement des unités adverses, et pour cela seulement, comme si le joueur qui l'interdit exerçait une ZDC dans l'hex. Les unités ennemies présentes dans l'hex doivent dépenser un PM supplémenaire pour le quitter, celles qui y entrent doivent s'y arrêter.

10 - FORTIFICATIONS

Les fortifications ne profitent qu'à leur propriétaire : une unité ne gagne rien à occuper un hex de fortification appartenant au camp adverse. Les côtés d'hex fortifiés sont unidirectionnels : ils n'affectent les attaques que si le défenseur occupe bien l'hex fortifié (celui qui contient le symbole de fortification).
Une unité motorisée ne peut pas passer directement d'hex de ZDC en hex de ZDC adverse si elle doit pour cela traverser un côté d'hex de fortification adverse. Ainsi, si une unité française tient l'hex 2604 et une division blindée

allemande le 2704, cette dernière ne peut pas passer directement en 2705.
Une fortification ne peut jamais êre détruite, à l'exception d'Eben Emaël.

Fortifications mineures
L'unité attaquant à travers ces côtés d'hex voit sa force divisée par deux. Les unités protégées par ces fortifications considèrent les résultats DR % qu'elles subissent comme des FS, et ne reculent donc pas.

Eben Emaël
C'est la forteresse qui protège Liège (hex 1110). Cette fortification a une force intrinsèque de deux points de combat, qui n'est utilisable qu'en défense et n'exerce pas de ZDC. De plus, il s'agit d'une fortification mineure. Si une unité allemande occupe l'hex 1110 à la fin d'une phase de combat, la forteresse et sa force intrinsèque sont détruites.

La ligne Maginot
Il s'agit de fortifications très importantes. Les unités qui attaquent à travers un tel côté d'hex voient leur force divisée par deux. De plus, les unités alliées occupant la ligne Maginot sont automatiquement ravitaillées : elles n'ont pas à tracer de ligne de ravitaillement. La force totale en défense d'un tel hex occupé par une ou plusieurs unités alliées est augmentée d'un point quand l'hex est attaqué à travers au moins un côté d'hex fortifié. Les unités alliées attaquées à travers ces côtés d'hex de ligne Maginot considèrent à la fois DR % et DR comme des résultats FS : elles ne reculent pas.

Fortifications prises à revers
De nature statique, les fortifications peuvent êre prises à revers par un adversaire mobile. Si l'hex fortifié est attaqué à travers un côté d'hex non fortifié, la fortification est prise à revers. Dans ce cas, les unités défendant des fortifications mineures sont affectées par les résultats DR %, et les unités de la ligne Maginot sont affectées par les résultats DR. De plus, si l'attaque est faite uniquement à travers des côtés d'hex non fortifiés, les unités de la ligne Maginot ne bénéficient pas du point de bonus.
Exemple : une unité britannique 1-8 est en 1808 et une unité allemande 5-6 est en 1809 : le rapport est de 5/1. Si l'Allemand avait ajouté une unité 2-5 en 1708, le bonus aurait joué et le rapport serait descendu à 6/2, soit 3/1 (la 2-5 étant divisée par deux).

11 - OPERATIONS AEROPORTEES

Les unités parachutistes et transportées par planeur sont dénommées unités aéroportées. Une telle unité peut être lâchée directement dans tout hex de terre à dix hex ou moins d'une ville située en territoire ami, y compris dans un hex occupé par une unité ennemie. Ce lâcher peut être effectué au début de n'importe quelle phase de mouvement.
Si, à la fin d'une phase de combat, une unité aéroportée est empilée avec une unité ennemie, elle est éliminée.
Les unités aéroportées n'ont pas à être sur la carte avant d'être larguées. Elles peuvent être conservées en dehors de la carte et partir, quand elles sont utilisées, de n'importe quelle ville contrôlée par le joueur Allemand (en position ravitaillée).
Si une unité aéroportée peut tracer une ligne de ravitaillement au début d'un assaut, elle peut être enlevée de la carte : elle ne reviendra plus en jeu, mais sera protégée d'une éventuelle élimination.

Régiments parachutistes
Ils n'ont pas de facteur de combat, ni de facteur de mouvement, et n'exercent pas de ZDC. Une unité alliée peut entrer sans difficulté, lors d'une de ses phases de mouvement, dans un hex ne contenant qu'un tel régiment, celui-ci est alors éliminé.

22ème Division Aéroportée
Elle peut être utilisée comme une unité de réserve normale (règle 14) ou comme unité aéroportée. Pendant l'assaut lors duquel elle est larguée, elle perd sa ZDC et ne peut attaquer.

Effets d'une opération aéroportée
Une unité aéroportée lâchée dans un hex occupé par l'ennemi annule les effets de tous les côtés de cet hex (sauf pour les hex de la ligne Maginot, voir ci-dessous) en ce qui concerne une attaque de cet hex lors de la phase de combat suivant le largage. Seuls les côtés d'hex voient leurs effets annulés, non les hex eux-mêmes.
Exemple : une unité hollandaise 2-6 est en 0509. Un régiment parachutiste allemand est largué dans l'hex, une unité allemande 4-6 vient en 0508 et une autre en 0608. Les deux 4-6 attaquent. Du fait de l'opération aéroportée, ni le côté d'hex de fortification ni le côté d'hex de fleuve n'influencent le combat, et le rapport est de 8/2 (4/1). Sans les parachutistes, il aurait été de 3/2 (1,5/1).

Fortifications et opérations aéroportées
L'annulation de l'effet des côtés d'hex de fortifications mineures implique que les unités les défendant sont affectées par les résultats DR %. Un lâcher dans un hex de la ligne Maginot rend les défenseurs vulnérables aux résultats DR. Le point de bonus en défense continue de compter. Si un hex de la ligne Maginot cible d'un lâcher aéroporté est en même temps attaqué à revers (règle 10), les défenseurs deviennent également vulnérables aux résultats DR %.

12 - BLINDES

Les unités blindées (dont les panzers) reçoivent dans certaines conditions un bonus de combat. Quand une unité blindée attaque une unité non-motorisée, le rapport de forces est décalé d'une colonne à droite (ainsi, 2/1 devient 3/1). Les blindés en défense ou attaquant des unités motorisées n'ont pas droit à ce bonus.
Les blindés n'ont droit à ce bonus que si ils attaquent seuls ou associés à d'autres unités motorisées. Si ils attaquent avec des unités non-motorisées, le bonus n'est pas attribué. De plus, si les blindés attaquent avec des unités motorisées non-blindées, le bonus n'est attribué que si il y a au moins autant de divisions blindées que de non-blindées. Ainsi, il n'y aura pas de bonus si une division blindée française attaque avec le corps de cavalerie mécanisée français (un corps égale trois divisions).

13 - LES PAYS NEUTRES

Hollande, Belgique, Luxembourg et Suisse sont neutres au début du jeu. Le joueur Allemand peut envahir un ou plusieurs de ces pays s'il le souhaite. Le joueur Allié ne le peut pas. Si le joueur Allemand envahit un pays neutre, celui-ci et ses unités passent sous le contrôle du joueur Allié. Toutes les unités alliées peuvent alors pénétrer dans le pays concerné et tous les hex de ce pays non contrôlés par le joueur Allemand sont territoire ami pour le joueur Allié.

Neutralité
Les unités d'un pays neutre ne peuvent bouger. Elles n'exercent pas de ZDC hors de leur pays jusqu'à l'assaut suivant celui où leur pays est envahi. Elles exercent une ZDC dans leur pays. Les unités alliées ne peuvent entrer dans un pays neutre. Les unités allemandes le peuvent mais, même en l'absence de combat, cela constitue une invasion.

Hollande
La Hollande reste neutre tant qu'elle n'est pas envahie. Les unités hollandaises ne peuvent quitter volontairement leur pays tant qu'une unité allemande l'occupe. Si elles quittent la Hollande sous l'effet d'un DR ou DR %, elles peuvent opérer normalement ensuite.
La Hollande se rend et les unités hollandaises sont retirées du jeu si, à la fin d'un tour allié, le joueur Allemand occupe au moins deux grandes villes hollandaises.
Maastricht possède un point de force intrinsèque qui fonctionne comme la force intrinsèque d'Eben Emaël (voir règle 10). Maastricht n'est pas une fortification.

Belgique
La Belgique se joint aux Alliés si l'Allemagne envahit l'un des pays du Bénélux. Les unités belges peuvent normalement opérer en Belgique, Luxembourg, Hollande (si celle-ci est envahie) et en Allemagne. Elles ne peuvent entrer en France que si elles y sont forcées par un DR ou DR %, ou si toutes les grandes villes belges sont contrôlées par le joueur Allemand. Une fois entrées en France, les unités belges peuvent opérer normalement.
La Belgique se rend et les unités belges sont retirées du jeu si, à la fin d'un tour allié, les deux conditions suivantes sont remplies à la fois : 1) les deux grandes villes belges sont contrôlées par le joueur Allemand ; et 2) un ou plusieurs corps du BEF ont été évacués.

Luxembourg
Le statut du Luxembourg est le même que celui de la Belgique. Si la Belgique se joint aux Alliés, le Luxembourg en fait autant. Il n'a pas d'unités, mais son alliance permet aux Alliés de passer sur son territoire.

Suisse
La Suisse reste neutre tant qu'elle n'est pas envahie. Les unités suisses ne peuvent quitter volontairement leur pays tant qu'une unité allemande l'occupe. Si elles le quittent sous l'effet d'un DR ou DR %, elles peuvent opérer normalement ensuite.
Dès l'invasion de la Suisse, les réserves suisses apparaissent, au rythme d'une unité par tour du joueur allié. Cette unité peut apparaître dans toute ville suisse contrôlée par le joueur Allié, ou par le bord sud ou est de la carte en Suisse.

14 - RESERVES ET RENFORTS

Un certain nombre d'unités ne commencent pas le jeu sur la carte, mais y pénètrent pendant la partie. Ces unités comprennent les Renforts et les Réserves. Toutes sont marquées d'un point dans le coin supérieur gauche pour les distinguer plus vite.

Renforts
Deux unités britanniques, les 1ère et 2ème divisions blindées (3-10 et 2-10) entrent en jeu comme renforts, respectivement au tour 2 et au tour 6. Elles peuvent rentrer par n'importe quel hex du bord ouest contrôlé par le joueur Allié, en commençant normalement à dépenser des PM pour l'hex d'entrée.

Réserves
Les unités de réserve apparaissent sur la carte en certains points dépendant de la nationalité. Elles sont placées (sauf exception ci-dessous) au début du premier assaut du joueur qui les contrôle. Quand des réserves doivent entrer en jeu, le joueur intéressé les choisit parmi son stock d'unités.
Dès l'assaut où elles apparaissent, les unités de réserve peuvent bouger et combattre. Une seule unité de réserve peut être placée sur la carte, par hex et par tour de jeu : deux unités ne peuvent être mises en place dans le même hex au même tour.

Réserves allemandes
A partir du tour 2, le joueur Allemand peut mettre en jeu deux unités de réserve par tour. Ces unités sont mises en place dans n'importe quel hex de ville allemande contrôlée par le joueur Allemand, mais pas dans une ZDC alliée.

Réserves franco-britanniques
A partir du tour 1, le joueur Allié peut mettre en jeu trois unités de sa réserve (françaises et/ou britanniques) par tour de jeu. Au tour 1, elles ne peuvent entrer que lors du second assaut allié ; ensuite, elles peuvent entrer dès le premier assaut de chaque tour. Ces unités peuvent être mises en place dans les trois points de rassemblement des réserves indiqués sur la carte, tant que ces points ne sont pas en ZDC allemande ni contrôlés par le joueur Allemand. Ces réserves peuvent aussi être mises en place dans un hex de Paris, ou bien entrer par le bord ouest ou sud de la carte, comme les renforts.

Réserves de l'Armée des Alpes
Le joueur Allié a deux unités de réserve marquées SR. Elles peuvent apparaître, en plus des

réserves normales, dans tout hex de France adjacent à la frontière suisse dès l'assaut allié suivant une invasion allemande de la Suisse. Sinon, elle peuvent entrer en jeu comme les réserves normales une fois que toutes les autres réserves alliées sont entrées.

Réserves suisses
Voir la règle 13.

15 - UNITES OPTIONNELLES

Les forces allemandes et françaises comprennent des unités optionnelles, marquées Op et portant un point dans un coin.

XXXIXème Panzercorps allemand
A la fin d'une phase de mouvement allemande, le joueur Allemand peut mettre en jeu le XXXIXème Panzercorps. Pour cela, il doit enlever de la carte une pile composée de deux divisions blindées et d'une division motorisée et la remplacer par ce Panzercorps. Au début d'une phase de mouvement, le joueur Allemand peut effectuer l'opération inverse.

Corps de montagne allemand
Avant de commencer la partie, le joueur Allemand peut remplacer un corps d'infanterie par le corps de montagne (Geb). Ce corps ne peut ni attaquer ni quitter l'Allemagne, sauf pour envahir la Suisse.
Note : Le joueur Allemand n'est pas obligé d'envahir la Suisse du seul fait qu'il choisit le corps de montagne. Il peut le faire uniquement pour tromper son adversaire sur ses intentions.

Corps blindé français
Le joueur Allié possède un corps blindé qu'il peut échanger contre deux divisions blindées et une motorisée, tout comme le XXXIXème Panzercorps allemand.

16 - PLANS ET DEPLOIEMENT

Avant le début du jeu, les deux joueurs doivent, en secret, choisir leurs plans de campagne et répartir leurs armées en trois groupes dont les limites sont imprimées sur la carte.

Plan allié
Le joueur Allié choisit d'abord quel groupe d'armées (1er, 2ème ou 3ème) sera chargé de s'opposer à l'attaque allemande (voir règle 18), et note son numéro. Puis, il répartit ses armées entre ses trois groupes, en notant cette répartition. Il utilise tous ses pions, en dehors des optionnels, des renforts et des réserves. Toutes les unités d'une même armée doivent être attribuées au même groupe, on ne peut pas diviser une armée entre deux groupes. Les unités sans mention d'armée se déploient librement. Le BEF doit être assigné au 1er Groupe d'Armées. Chaque groupe doit comporter au moins une armée.

Plan allemand
Le joueur Allemand choisit d'abord son objectif principal et le note : 1) Occuper la ligne Maginot, 2) Prendre Paris, 3) Prendre les ports et les villes de Belgique et du nord de la France (voir règle 19).
Puis, il choisit le groupe d'armées (B, A ou C) qui portera l'attaque principale et devra comprendre tous les corps blindés.
Enfin, il répartit ses unités entre les groupes d'armées, de la même façon que le joueur Français, à cette différence que, répétons-le, tous les corps blindés doivent être attribués au groupe portant l'attaque principale. Les unités aéroportées sont maintenues hors de la carte.

Déploiement des belligérants
Les Alliés se déploient les premiers. Toutes les unités attribuées à un groupe d'armées doivent être déployées dans la zone de leur groupe. Les unités de libre déploiement peuvent être placées n'importe où en France.
Les Allemands se déploient en second. Les unités attribuées à un groupe d'armées doivent être déployées dans la zone de leur groupe. Les unités de libre déploiement peuvent être placées n'importe où en Allemagne.

Déploiement des neutres
— Suisse : une XX d'infanterie 1-6 à Zurich et une autre à Bâle ; une XX de montagne 1-6 à Berne.
— Hollande : un XXX d'infanterie 3-6 en 0310 ; un XXX d'infanterie 2-6 en 0111, un en 0409, un en 0509 ; une XX d'infanterie 1-8 en 0709.
— Belgique : un XXX d'infanterie 2-6 en 0911, un en 0912, un en 1010 ; un XXX d'infanterie 3-6 en 0812, un en 0915, un en 1013 et un en 1211 ; un XXX d'infanterie 2-8 en 1409.

17 - COMMANDEMENT

Restrictions du commandement français
Seules les armées attribuées au groupe chargé de s'opposer à l'attaque allemande peuvent quitter la zone de déploiement de leur groupe aux tours O et 1 ; le 1er G.A. a cependant toujours la possibilié d'entrer en Belgique si celle-ci est envahie.
L'aviation alliée ne peut soutenir les troupes belges, hollandaises ou suisses que si une unité française ou britannique prend part au combat.

Restrictions du commandement britannique
Le BEF ne peut quitter la zone du 1er Groupe d'Armées pendant les tours 0 et 1, même si ce groupe est chargé de s'opposer à l'attaque allemande, sauf pour entrer en Belgique.
Le point d'aviation britannique ne peut plus être utilisé dès qu'un corps du BEF est évacué, sauf pour soutenir des pions britanniques en défense dans la zone du 1er G.A. ou en Belgique.

Restrictions du commandement allemand
Aux tours 0 et 1, les corps de panzers allemands ne peuvent attaquer que les hex situés dans la zone d'opérations de leur groupe d'armées. Hors d'Allemagne, la limite entre les zones des groupes B et A passe entre les rangées d'hex 1200 et 1300 ; la limite entre les zones des groupes A et C passe entre les rangées 1800 et 1900.

18 - L'ATTAQUE (TOUR 0)

Le tour 0 ne représentant que deux jours de temps réel au lieu de 5, les joueurs ne disposent que du premier assaut de leur tour de jeu.
Les unités des pays neutres envahis ne disposent que de la moitié de leur potentiel de mouvement normal (ne pas arrondir).

19 - CONDITIONS DE VICTOIRE

On juge de la victoire après la fin du tour 10, d'après les pertes et l'exécution du plan allemand.
Pertes
● Le joueur Allemand reçoit les points de victoire (PV) suivants :
3PV par point de force britannique éliminé ;
2 PV par point de force d'unité motorisée française éliminé ;
1 PV par point de force d'unité non-motorisée française éliminé ;
aucun PV pour l'élimination des unités belges, hollandaises ou suisses.
● Le joueur Allié reçoit les PV suivants :
5 PV par unité aéroportée allemande éliminée ;
3 PV par point de force d'unité motorisée allemande éliminé ;
2 PV par point de force d'unité non-motorisée allemande éliminé.

Exécution du plan allemand
1) La ligne Maginot est considérée comme occupée si, à la fin du tour 10, aucun hex de cette ligne n'est occupé par une unité alliée.
2) Paris est pris si, à la fin du tour 10, les trois hex de la ville sont territoire ami pour le joueur Allemand.
3) Les ports et villes de Belgique et du nord de la France sont occupés si, à la fin du jeu, le joueur Allemand contrôle les quatre ports, toutes les villes belges et Lille.
Note : Si l'Allemagne envahit la Hollande et ne l'oblige pas à se rendre, le plan allemand est automatiquement considéré comme ayant échoué.

Niveaux de victoire
— Victoire totale alliée : le joueur Allié doit avoir plus de VP que son adversaire, faire échouer le plan allemand et contrôler au moins deux hex de la Ruhr.
— Victoire décisive alliée : le joueur Allié doit avoir autant ou plus de VP que l'allemand *ET* faire échouer le plan allemand.
— Victoire marginale alliée : le joueur Allié doit avoir autant ou plus de VP que l'Allemand *OU* faire échouer le plan allemand.
— Match nul : le joueur Allemand doit accomplir son plan et avoir plus de VP que l'Allié.
— Victoire marginale allemande : le joueur Allemand doit remplir les conditions du match nul *ET* atteindre l'un des deux objectifs qu'il n'a pas choisis.
— Victoire décisive allemande : idem, mais le joueur Allemand doit avoir au moins deux fois plus de PV que l'Allié (résultat historique).
— Victoire totale allemande : comme ci-dessus, mais le joueur Allemand doit aussi atteindre le troisième objectif, ou bien détruire au moins 12 points de force britannique.

20 - OPTIONS

1) Gamelin et Cie (option historique).
— Règle 15 : Le joueur français ne peut pas utiliser le corps blindé optionnel.
— Règles 16, 17 et 18 : Toutes les unités alliées doivent être déployées à un ou deux hex des frontières, sauf celles de libre déploiement.
Les armées des groupes alliés non désignés pour s'opposer à l'attaque allemande ne peuvent pas bouger au tour 0, pas plus que les unités des neutres attaqués lors de ce tour. Les armées du groupe désigné pour s'opposer à l'attaque allemande ne peuvent bouger que vers le nord ou le nord-est. Ce groupe doit être révélé au joueur Allemand avant qu'il ne choisisse son objectif principal.
Les armées alliées ne peuvent traverser les limites entre les zones de déploiement des groupes d'armées. A partir du tour 1, le joueur Allié peut donner liberté de mouvement à une armée par tour (le BEF étant « libéré » automatiquement au tour suivant la « libération » de toutes les armées françaises du 1er G.A.).

2) Du bon sens pour les Belges.
Malgré l'évidence des intentions allemandes, le gouvernement belge refusa jusqu'au 10 mai d'adopter une politique de défense sensée ! Cette option considère que les Belges ont fait preuve d'un peu plus de bon sens.
Le joueur Allié place librement les pions belges. Eben Emaël est considéré, en plus de sa force intrinsèque de deux points, comme un hex de la ligne Maginot (sans le point de force « bonus » de la Ligne). Mais il est détruit si les Allemands l'occupent. Les unités belges bougent normalement au tour 0.
Si l'on regroupe cette option avec la n°1, les unités alliées des groupes d'armées 1 et 2 peuvent pénétrer en Belgique au tour 0 même si elles ne font pas partie du groupe destiné à s'opposer à l'attaque allemande.

3) Réorganisation de l'Armée de l'Air
(option concernant la règle 9, recommandée pour explorer pleinement les perspectives ouvertes par le jeu standard).
— Lorsque le joueur Allemand attaque, il doit indiquer le premier, lors de chaque combat, si il utilise des points aériens, et combien.
— Les Alliés reçoivent un point aérien français supplémentaire.

Crédits.
Conception : Frank Allan Chadwick.
Développement : John M. Astell.
Direction artistique : Paul Richard Banner.
Tests : Tim Brown, Tom Harris, Greg Novak, Bill Stone, Jim Corsolini, John Harshamnn.
Traduction et adaptation française : Frank Stora.

A VENDRE. Pour collectionneur ou amateur éclairé, anciens N^os^ de CASUS BELLI et somptueuses reliures pour classer 6 revues. Etat neuf. Prix intéres. Dispon. immédiatement.

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés.

16 War at Sea - Victory in the Pacific - Apocalypse - Squad L.: le transport - Armr at Kursk - Ace of Aces - Jeu inédit: la nuit de l'Esprit - Figurines: le combat fantastique - Le monde de Runequest - Daredevils: article + module - Module D & D: les caves du Thraoril.

20 Friendland - Design: la maîtrise des événements dans D & D - Dragon Quest + module - La disparition (mod. Cthulhu & Daredevils) - La Lune Vague (mod. AD & D niv. 5-7).

23 Cry Havoc, Siege - Métiers des Citadins (JdR médiéval) - Chill - La nuit de Wormezza (Solo) - Bons baisers de l'Enfer (mod. James Bond) - L'Initié du 5^e^ cercle (mod. D & D).

24 Case White - Gaet the Carriers - Mockba - Peur sur Irka (jeu S.F.) - Wormezza (suite) - Planète Fatale (mod. Mega) - L'Île du Diable (mod. AD & D) - Le Gopneldaun.

25 Market Garden - Cold War - Yom Kippur - Mort aux gros Bills - Les jeux de Super-Heros - Wormezza (3^e^ épisode) - Nuit blanche (mod. Cthulhu) - La vie de Château (mod. D & D) - Bani-des-brouillards (mod. Légendes 1000 et 1 nuits).

26 Battle for the Ardens - Narvik - Toon - Empire Galactique - Sombre tableau (solo polar) - Le Château de la réalité multiple (mod. AD & D) - Super-Heros S.A. (mod. pour 4 systèmes S.H.).

27 Spécial Scénarios: Squad Leader - Panzerblitz - Cry Havoc Car Wars - Baston - Empire Galactique - Aftermath - Traveller - Cthulhu - Légendes Celtiques et 3 AD & D.

28 Western Desert - Alésia - Figurines Empire - Super Gang - La justice médiévale - Maléfices - Paranoïa - La Maison Ashdale (mod. Chill) - Les épées d'Arthedain (mod. Merp) - Du soufflé aux faux mages (mod. AD & D niv. 8-10 et/ou Mega).

29 Opération Crusader - Marita Merkur - Nato-Red Storm - Warhammer et Battle System - La courtisane (AD & D) - L'Auberge du Gastéropode - Pendragon - Pacifiquement vôtre (mod. James Bond) - L'Acrobate (mod. Rêve de dragon) - Le Trésor de Trakanne (mod. AD & D 3-5).

30 Third World War-Battle for Germany - Peter the Great - Index Wargame - Stellar Conquest - 1812 (jeu du championnat de France 86) - Morrow Project - La Ferme fortifiée - Hidékura (cité japonaise) - Le mystère Égyptien - mod. Maléfices) - La Forêt des Sentinelles mortes (mod. Rêve de Dragon) - Une histoire de fou (mod. AD & D niv. 5-6).

31 Baston - La dernière nuit (solo Œil Noir) - L'Aura de Laura (solo polar) - La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) - Le léopard et le vent (mod. Cthulhu) - Les secrets de la teinturerie - La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) - Air Force - Fall of France.

32 Donjons face à l'Œil Noir - Rêve de Dragon - N'ayez plus peur du wargame - Rêve de la lune bleue (mod. Rêve de Dragon) - Les prisonniers du destin (mod. AD & D niv. 3) - Junta - Market Garden - Air Force: le Dewoitine - Le Givrain Noir (par Loisel) - Passeport pour Squad Leader.

33 La Compagnie des Glaces - Empires de Métal (jeux ferroviaires) - Profession: Maître de Jeu - Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) - Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) - Quitte ou Double (mod. AD & D niv. 5) - Les Pluches (solo) - Wellington's Victory - Druid - Air Force - Squad Leader (suggestions règles) - Le Dandurrir (par Arno).

34 SPÉCIAL SCÉNARIOS: MERP (niv. 1-2) - MEGA - Bitume - D & D (niv. 1-3) - Cthulhu - AD & D (niv. 10) - SOLO (compatible Rêve de Dragon) - Baston - Figurines Empire - Siège - Air Force - Squad Leader - 1001 Nuits - Œil Noir (niv. 1-5) + R.O.L.E. (le plus petit JdR) - Index modules - Le Bibliothécaire (par Nicollet).

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénario AD & D.
Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz: comment jouer vite aux wargames. Amirauté: les torpilles.

36 Avant Charlemagne (plus un scénario) - Premières Légendes - Profession Héros - Dictionnaire français-anglais des sorts - Scénarios l'Appel de Cthulhu et AD & D - Objectif Berlin, wargame du Championnat 1987 - Fire in the East - Micro Warfare Series - Scénario Air Force.

37 Price of Freedom - Jeu inédit: Turenne 1674 - Scénarios: Table Ronde, AD & D (Niv. 5-7), Rêve de Dragon - Dragon Lance - Roma - Korean War - Profession: Maître de Donjon - Bâtisses: La Prison - Addenda à Objectif Berlin - L'Héraldique.

38 Scénarios: RuneQuest, l'Appel de Cthulhu, AD&D 5-7. Profession: Maître des Légendes. Laelith: le lac d'Altalith. RuneQuest III. Warhammer Fantasy Roleplay. Tank Leader. Flight Leader. Bibliographie wargames. Scénarios pour figurines médiévales et empire.

39 Scénarios: Stormbringer: La quête du bâton runique / AD & D niveau 3-5: L'enfant des sables. Ave Tenebrae: Trois scénarios. Chill: portrait de famille. Jeu en encart: Hoch Kirk.

40 Force d'Action Rapide 1990: wargame moderne. Scénarios: Pendragon, AD&D (niv. 4-6), James Bond 007, Trois Mousquetaires, Zone + 2 scénarios figurines antiques + 1 scénario solo. EDITER SON JEU DE RÔLE. Air Force - Croisades.

41 SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS: article, interview, 2 modules AD & D niveau 8-10 et 1-3. Bâtisses: les bateaux - Jeu en encart 1812 - Scénario Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines Napoléoniennes + scénario Les Aigles - Les wargames en aveugle.

42 LES SIX PROVINCES DE LAELITH - Scénarios: AD&D + Maléfices + Aventure solo - Série Europa: Portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines Napoléoniennes (suite).

43 WARGAMES: JOUEZ PLUS SOUVENT - apprendre à lire une règle, être Napoléon & Wellington à la fois, jouer par correspondance, les solos, scénario F.A.R. 90, Patton's best - Figurines: le 15 millimètres - Runequest + scénario - Métalliques: nains & elfes - Bâtisses & Artifices - scénarios AD & D, niv. 3-4 + Rêve de Dragon. - Championnat de wargames 1988.

44 NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scénarios). SF: les Donjons dans les Étoiles, Star Wars: le jeu; aides de jeu: directeur d'Opéra Spatial, le Starcrasher STC003; 200.000 lieues dans les airs, la symbolique d'Empire Galactique - Blood Bowl, Civilization - Dossier wargames: les hélicoptères - Plans de batailles - Figurines: le 15 millimètres (suite et fin) - Scénarios: Star Wars, Empire Galactique, AD & D niv. 5-6, solo Paranoïa.

45 LA VALLÉE DES ROIS: banc d'essai, aides de jeu, scénario - LA FLOTTE AMÉRICAINE: combat naval moderne et jeux de simulation; sixth, second, seventh fleet + scénario 6th fleet - Scénario inspi-ciné pour Chill (Prison) - Bâtisses & Artifices: les nécropoles - Figurines: 25 mm plastique - Guet-Apens - Jeux de plateau: The Fury of Dracula, Guillotine - Scénarios: Paranoïa, Cthulhu, AD & D niv. 3, Chill, Guet-Apens, Advanced Squad Leader, Cry Havoc & Samouraï - Postel: le vaisseau pirate TM17 (Star Wars & Empire Galactique).

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS ET RELIURES

à retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N^os^ ..... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).

Je souhaite recevoir.....reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Etranger : 62 F).

Nom, Prénom.....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

• Ci-joint mon règlement de .....F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
Etranger : mandat international ou chèque compansable à Paris.

CB46

Les formations Empire

Suivez l'Histoire

Il est généralement difficile pour les joueurs de connaître les formations utilisées par les nations des guerres napoléoniennes. Nous voyons sur les tables de jeu (même lors de tournois importants) les formations d'une armée utilisées par les armées de nations adverses ou, ce qui est plus grave, l'utilisation de formations complètement erronées et ne correspondant à rien de vrai.

Nous avons pensé qu'il était urgent que les joueurs de jeux d'histoire jouent plus « historique » et de leur faire prendre conscience que le respect des formations est capital pour la réussite et le plaisir d'une simulation des combats napoléoniens.

La coupe de la Fédération Française de Jeux d'Histoire (27 et 28 février à Grenoble) fut l'occasion d'une rencontre et d'une séance de travail. Les responsables de différents clubs conscients que malgré la diversité des règles ce sujet devait fort logiquement rassembler les bonnes volontés se sont concertés. Alain Roudil (AMM Grenoble), Diego Mané (Krac Lyon), Etienne Legrand (Chevaliers de St-Gilles Toulouse), Bernard Croisille (Lyon), Jean-Jacques Petit (Fer de Lance Châtenay) ont participé à ce travail et espèrent ainsi apporter une pierre supplémentaire à l'évolution du jeu d'histoire en France.

Note

— Dans la première partie de sa règle « Les trois couleurs[a] » Diego Mané a réalisé un travail accompli sur ce sujet.

— Alain Roudil auteur de la règle « Le dernier carré[a] » va écrire un article de fond sur les formations, dans Le messager[a] journal de la Fédération française de jeux d'histoire.

Légende

G : Grenadier, V : Voltigeurs, L : Légers, T : Tirailleurs, VVV : Voltigeur.

Précision

Dans la disposition de certains carrés, les compagnies sont décalées pour l'arrangement « technique » des figurines. Ce n'est pas historique mais nécessaire surtout pour le 15mm qui se joue de plus en plus par plaquettes de compagnie.

[a] Pour tous renseignements sur ces parutions, veuillez m'écrire au journal, je ferai suivre le courrier aux intéressés. Joindre un timbre par ouvrage concerné.

Jean-Jacques Petit

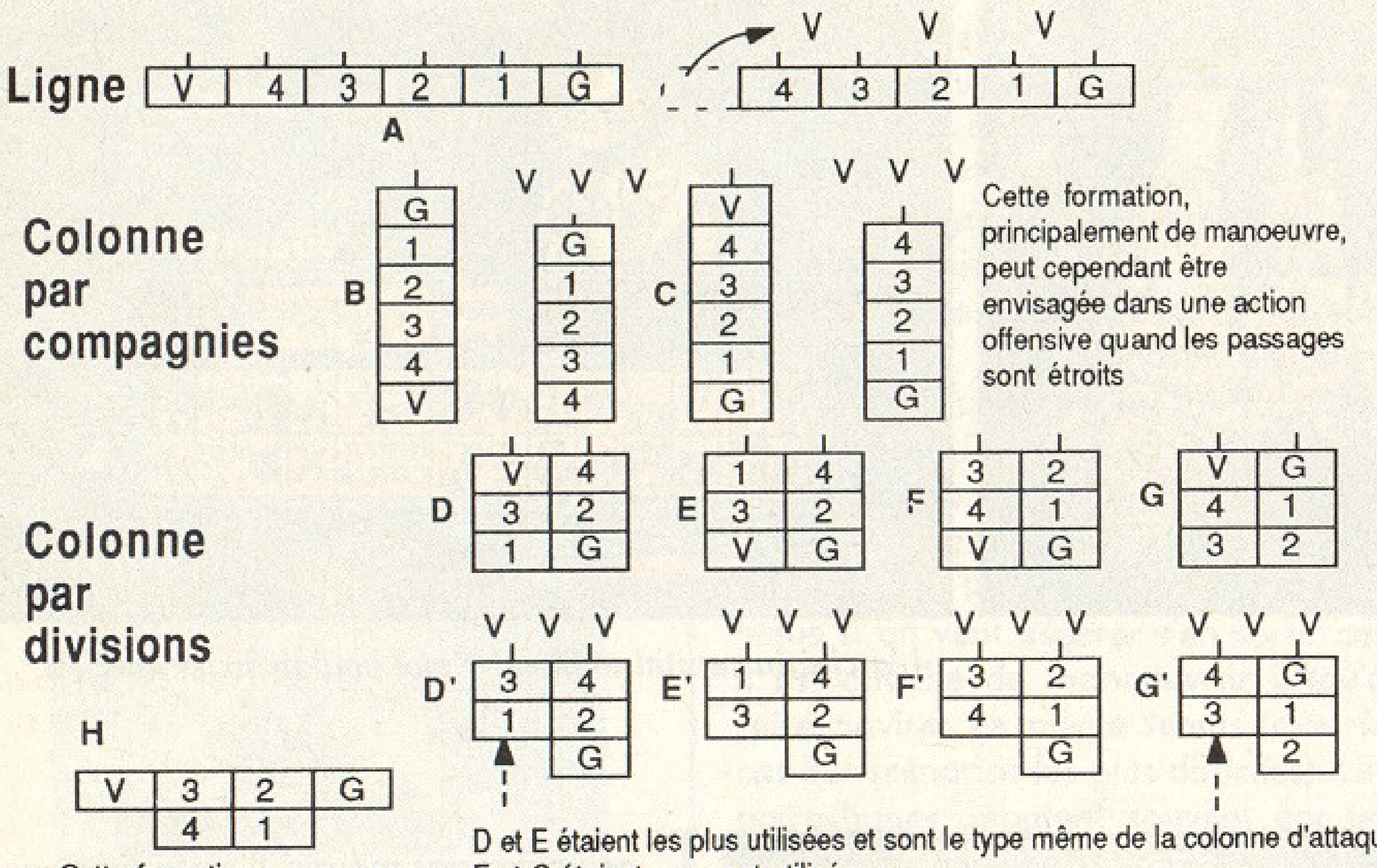
FRANCE

Bataillon à 6 compagnies

Ligne

Colonne par compagnies

Colonne par divisions

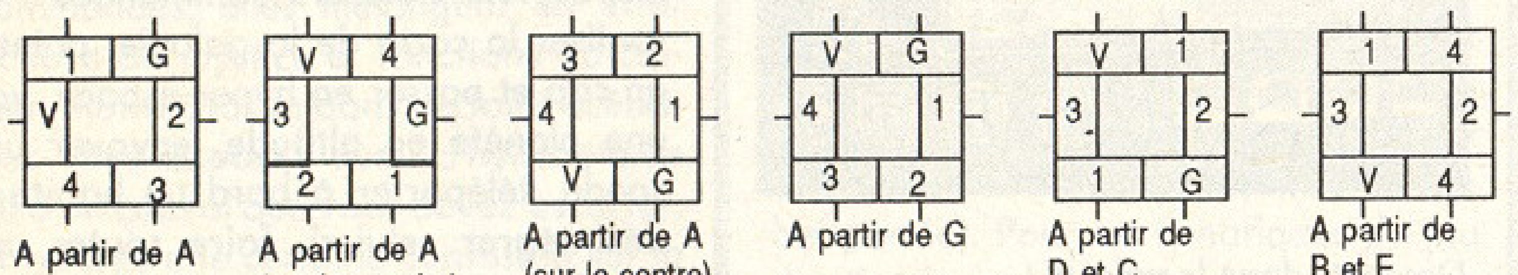


Cette formation, principalement de manoeuvre, peut cependant être envisagée dans une action offensive quand les passages sont étroits

Cette formation manœuvre comme la ligne et combat comme la colonne.

D et E étaient les plus utilisées et sont le type même de la colonne d'attaque.
F et G étaient rarement utilisées.
G était une formation presque exclusivement en ordre serré, les voltigeurs en tirailleurs très exceptionnellement.

Carré



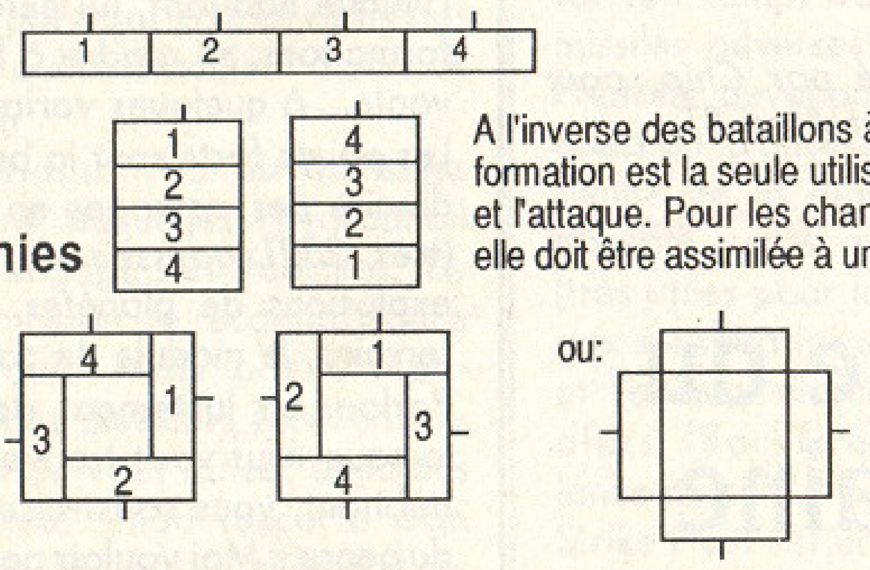
A partir de A (sur la droite) — A partir de A (sur la gauche) — A partir de A (sur le centre) ou F et H — A partir de G — A partir de D et C — A partir de B et E

Bataillon à 4 compagnies

Ligne

Colonne par compagnies

Carré

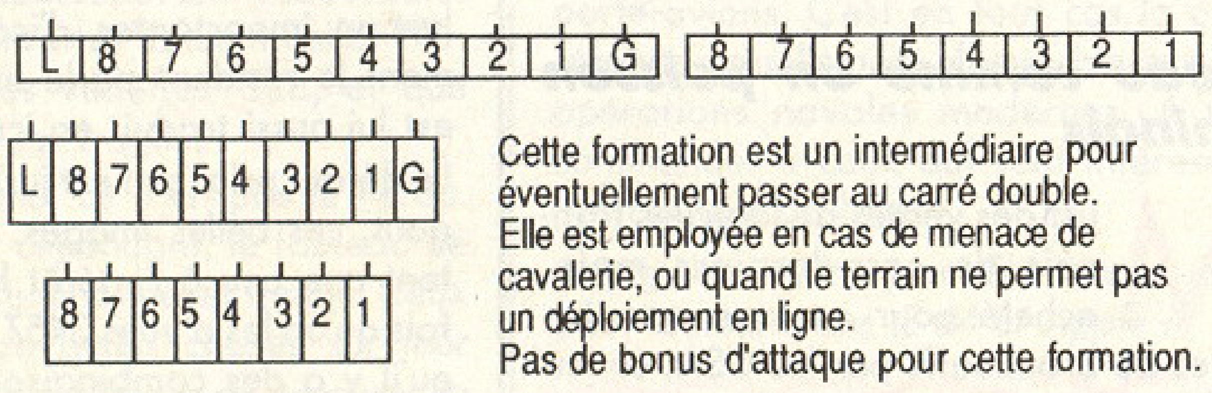


A l'inverse des bataillons à 6 compagnies, cette formation est la seule utilisée pour la manœuvre et l'attaque. Pour les changements de formation, elle doit être assimilée à une colonne par division.

GRANDE BRETAGNE

Ligne

Ligne double



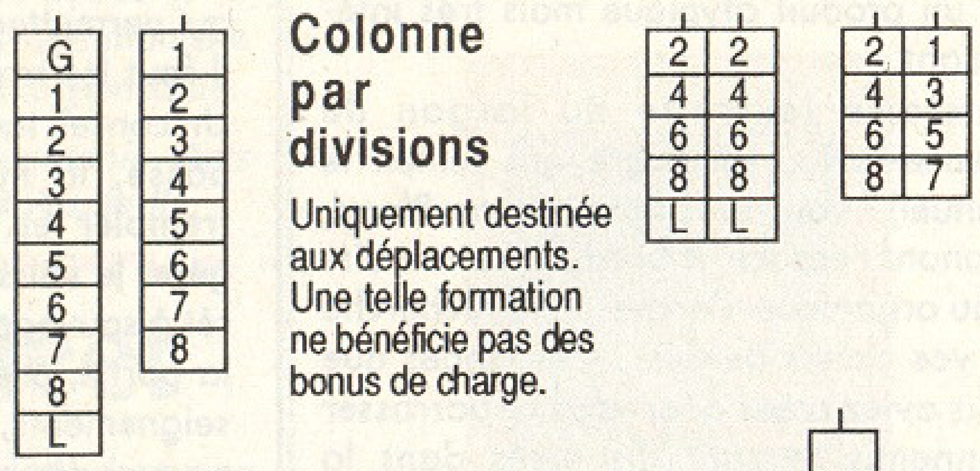
Cette formation est un intermédiaire pour éventuellement passer au carré double.
Elle est employée en cas de menace de cavalerie, ou quand le terrain ne permet pas un déploiement en ligne.
Pas de bonus d'attaque pour cette formation.

Colonne par compagnies

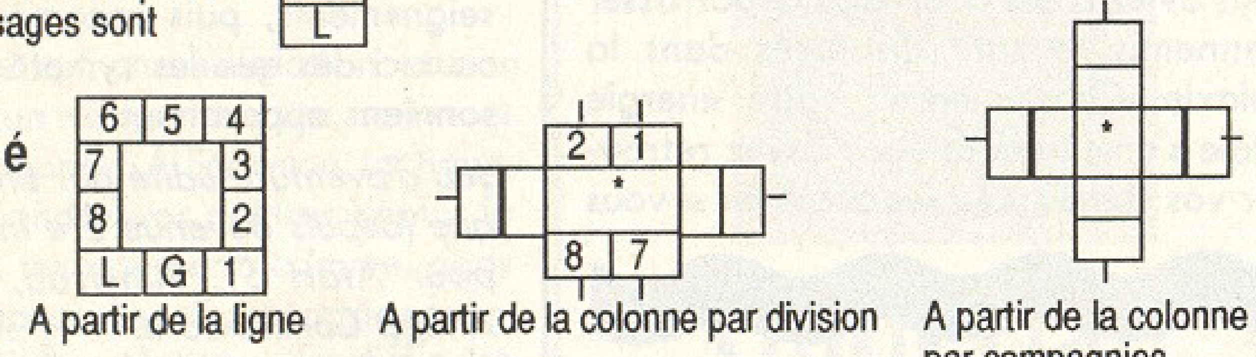
Uniquement destinée aux déplacements. Elle peut être envisagée dans une action offensive quand les passages sont étroits.

Colonne par divisions

Uniquement destinée aux déplacements. Une telle formation ne bénéficie pas des bonus de charge.

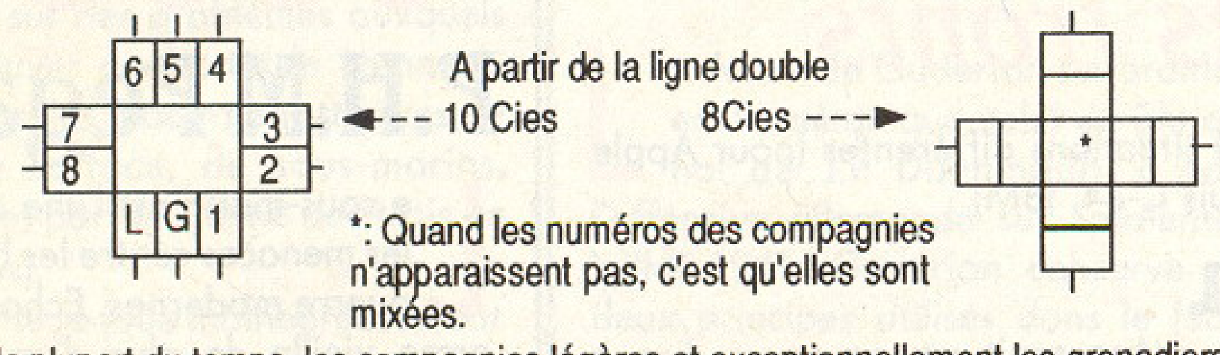


Carré



A partir de la ligne — A partir de la colonne par division — A partir de la colonne par compagnies

Carré double



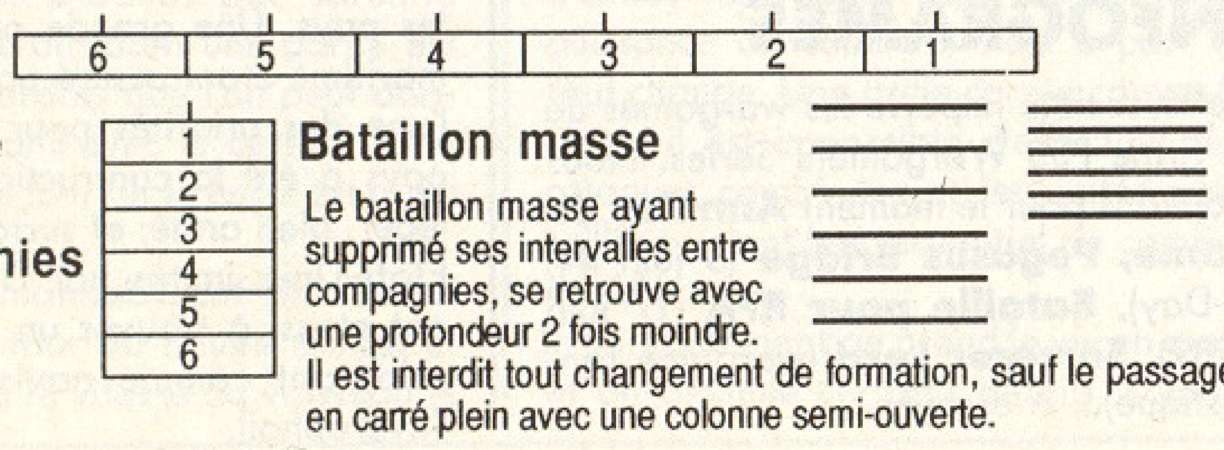
*: Quand les numéros des compagnies n'apparaissent pas, c'est qu'elles sont mixées.

Note: la plupart du temps, les compagnies légères et exceptionnellement les grenadiers étaient détachés de leur bataillon et regroupés au niveau de la brigade.

AUTRICHE

Ligne

Colonne par compagnies

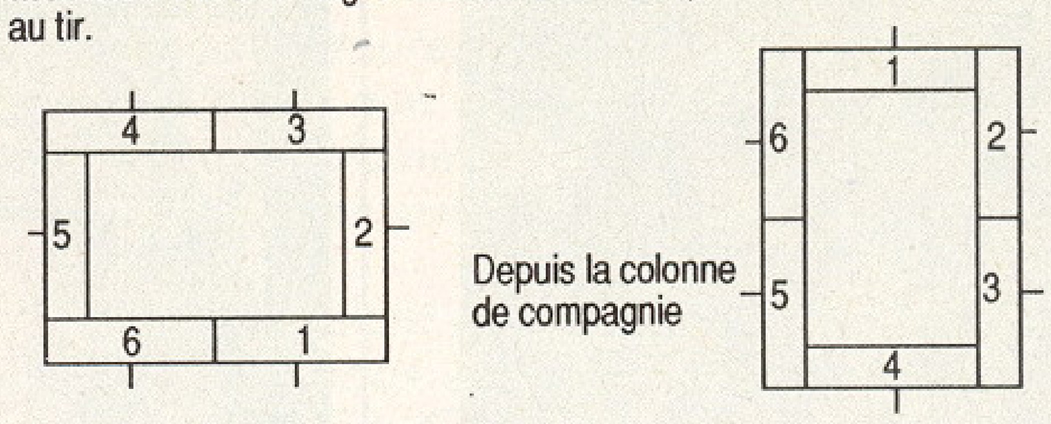


Bataillon masse

Le bataillon masse ayant supprimé ses intervalles entre compagnies, se retrouve avec une profondeur 2 fois moindre.
Il est interdit tout changement de formation, sauf le passage en carré plein avec une colonne semi-ouverte.

Note: le bataillon masse offre des avantages contre la cavalerie, mais bien entendu, il est plus vulnérable au tir.

Carré



Depuis la ligne — Depuis la colonne de compagnie

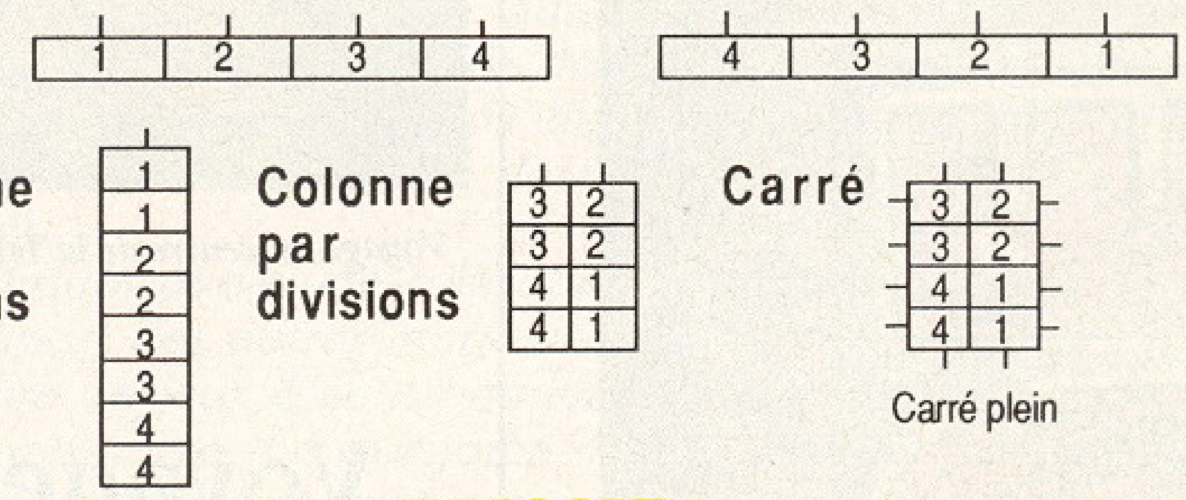
PRUSSE

Ligne

Colonne par sections (zugs)

Colonne par divisions

Carré



Carré plein

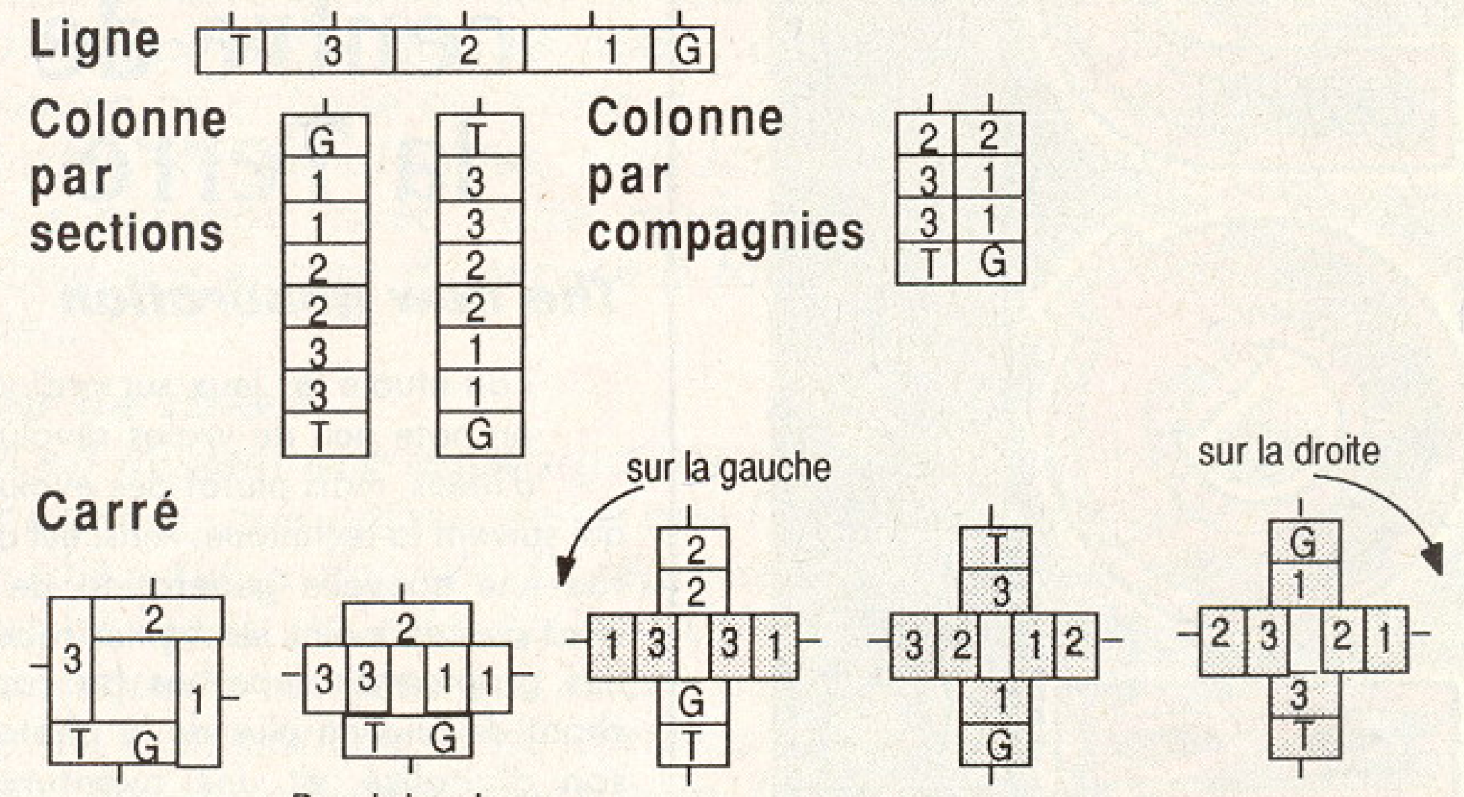
RUSSIE

Ligne

Colonne par sections

Colonne par compagnies

Carré

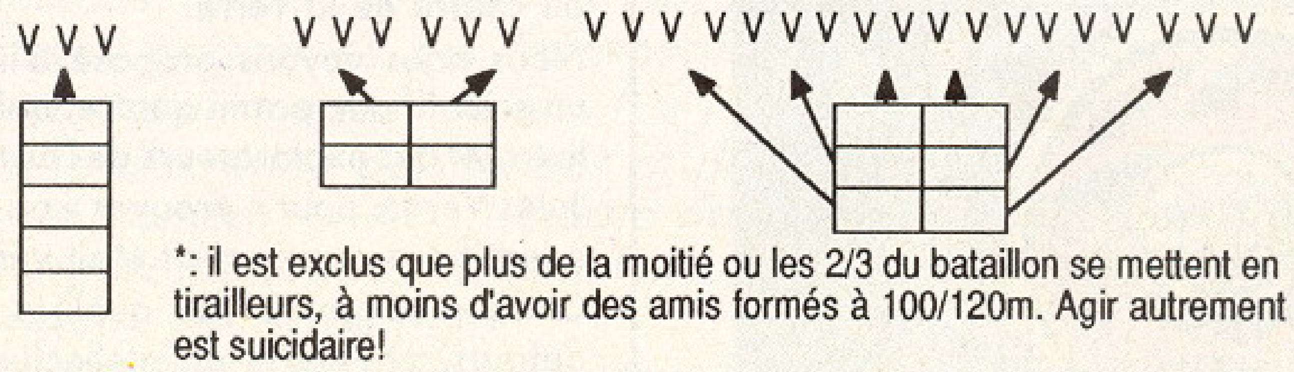


Depuis la ligne — Depuis la colonne de division — Depuis la colonne par section.

Compagnies mixées (numéros pour simple indication)

TOUTES NATIONS

*Bataillons légers en tirailleurs**



*: il est exclus que plus de la moitié ou les 2/3 du bataillon se mettent en tirailleurs, à moins d'avoir des amis formés à 100/120m. Agir autrement est suicidaire!

Cavalerie

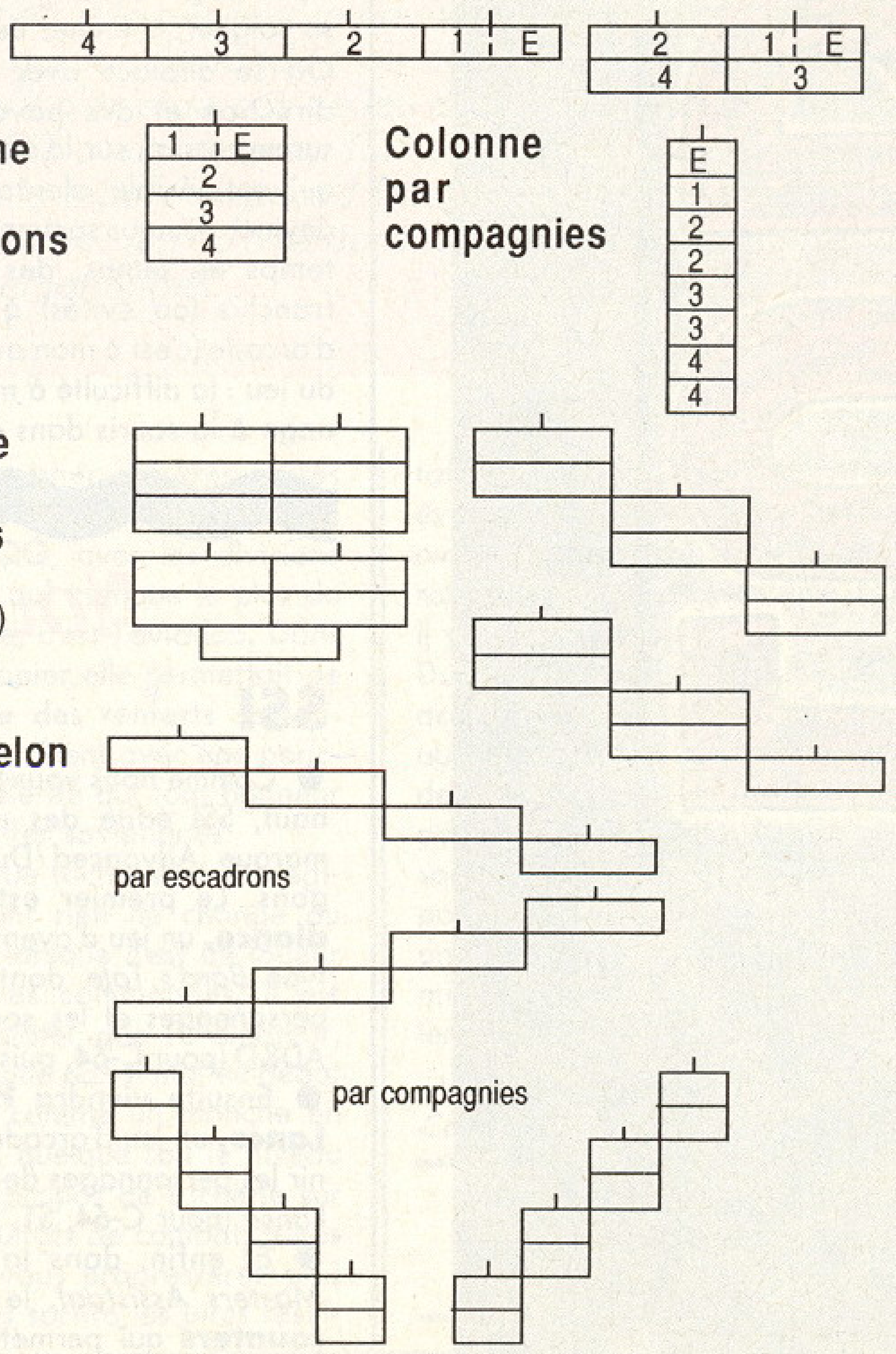
Ligne

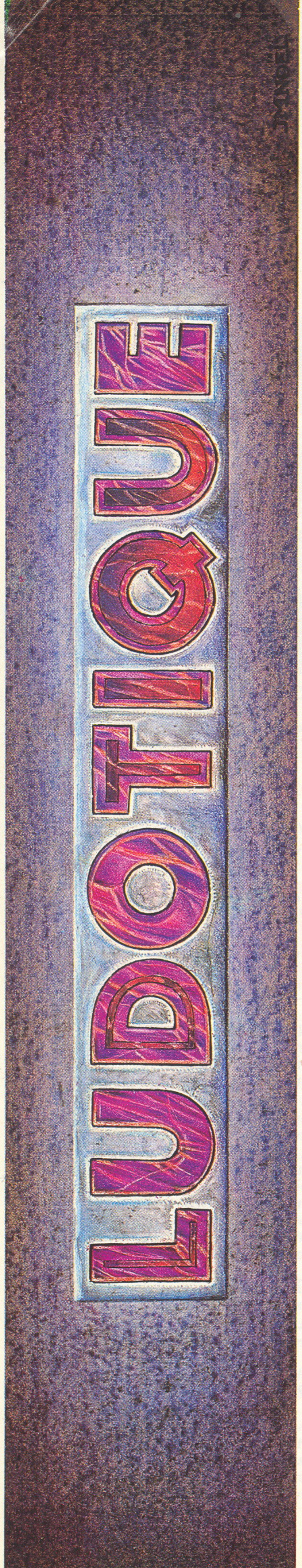
Colonne par escadrons

Colonne par compagnies

Colonne par dvisions (Russes et Autrichiens)

En échelon





Voyage au centre de la Terre.

L'arche du capitaine Blood: "moi vouloir jouer avec toi".

Voyage au centre de la Terre

The new generation

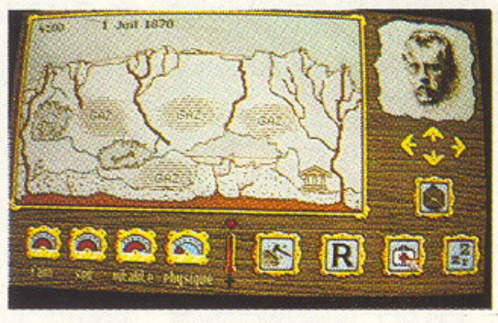
Si on étudie les jeux sur ordinateur, on note peu de vraies révolutions d'idées, mais plutôt des évolutions qui suivent la technique. Ainsi est apparue une nouvelle génération de jeux avec plus ou moins les mêmes recettes : des graphismes superbes (se rapprochant de plus en plus de la photo), un son digitalisé, et une aventure qui mélange images fixes et jeux d'arcade. Parfois, comme dans *Defender of the Crown,* le jeu est plus orienté vers la diplomatie, mais souvent comme ici, il s'agit d'un jeu d'aventure plus ou moins classique.

Etudions donc un de ces jeux : Voyage au centre de la Terre.

Nous nous voyons proposé d'incarner un scientifique parmi quatre, qui refera le trajet des explorateurs de l'histoire de Jules Verne, pour « prouver » au monde scientifique que ce récit était véridique.

Chaque savant a des qualités et des défauts, physiques et intellectuels. Ses états de fatigue, de blessures, de sustentation sont indiqués en permanence. Il peut regarder le terrain, se rationner, se soigner, chercher de l'eau, etc.

On se déplace avec des flèches de direction et des pavés de texte, en surimpression sur la carte, indiquent ce qui est visible alentour. A nous de deviner où nous sommes sur la carte. De temps en temps, des obstacles sont franchis (ou évités) à l'aide d'un jeu d'arcade (c'est à mon avis le point faible du jeu : la difficulté à manier le personnage à la souris dans ces séquences).



Descente dans le volcan.

Bref, il s'agit d'un jeu honnête, joli à regarder, et qui plaira aux petits et aux grands...

Jeu d'aventure édité par Chip, pour Commodore Amiga et Atari ST.

L'arche du capitaine Blood

Beau comme un poisson chinois

Must des ventes de logiciels français de ces derniers mois, acheté pour quelques montagnes de brouzouffs par les USA, ce jeu est un produit atypique mais très intéressant.

L'histoire (extraite du jargon de science-fiction médiocre qui rempli le manuel) : vous êtes le capitaine Blood, sillonant l'espace, à bord de votre vaisseau organique -l'arche-, à la recherche de vos clones perdus... Ces clones que vous aviez créés pour vous débarrasser d'ennemis se sont dispersés dans la galaxie. Conséquence : votre énergie vitale s'amenuise et vous devez retrouver vos clones pour les annihiler si vous ne voulez pas mourir. Il reste six clones en liberté.

L'arche, le vaisseau, ressemble à un dessin de Gyger. Vous avez à votre disposition plusieurs commandes : visualiser la carte de la galaxie, pointer un cap et passer en hyper-espace, voir une planète en altitude, envoyer une sonde, téléporter à bord un habitant, désintégrer celui-ci, faire sauter une planète.

En fait le jeu consiste à : envoyer une sonde sur une planète, dialoguer avec l'unique habitant, lui extorquer des informations, se rendre à la planète suivante... à quelques variantes près.

Les points forts sont la beauté extraordinaire des passages en hyper-espace (très *2001 odyssée de l'espace*), des explosions de planètes, le survol des terrains, le module de communication.

Parlons-en justement de ce module : lorsque vous vous trouvez en face d'un habitant, vous construisez des phrases du genre « Moi vouloir parler toi toi dire moi renseignements moi ami toi » ou « Moi vois moi tue » grâce à une collection importantes d'icônes. Evidemment le résident parle et son discours est lui aussi traduit en icônes.

Le défaut principal est justement, à mon goût, ces belles images. Elles n'apportent que peu à l'intérêt ludique et une fois qu'on les a vues 3457 fois... Il parait qu'il y a des combinaisons de touches qui permettent d'éviter les images, mais il faut les trouver par soi-même.

Un conseil toutefois : alors que le temps passe, la main de Blood se met à trembler et il devient impossible de gérer le vaisseau. Vous avez donc intérêt à sauvegarder le jeu dès le début de la partie, prendre le maximum de renseignements, puis recommencer avec ceux-ci dès que les symptômes parkinsonniens apparaissent.

Jeu d'aventure édité par Ere Informatique (depuis devenue Ere International) pour Atari ST, Amstrad, et bientôt Amiga Commodore.

Nouvelles des fronts

SSI

● Comme nous vous l'annonçions plus haut, SSI édite des produits sous la marque Advanced Dungeons & Dragons. Le premier est **Pool of Radiance,** un jeu d'aventure interactif du type *Bard's Tale,* dont la création des personnages et les sorts sont ceux de AD&D (pour C-64, puis IBM et Apple II).

● Ensuite viendra **Heroes of the Lance,** un jeu d'arcade faisant intervenir les personnages de la saga Dragon-Lance (pour C-64, ST, IBM et Amiga).

● Et enfin, dans la série *Dungeon Masters Assistant,* le volume I : **Encounters** qui permettra de gérer les rencontres aléatoires avec plus de 1300 monstres ou personnages dans plus de 1000 situations différentes (pour Apple II, puis C-64, IBM).

FTL

Il se préparerait un nouveau disque scénario pour Dungeon Master, à utiliser avec la disquette d'origine.

INFOGRAMES

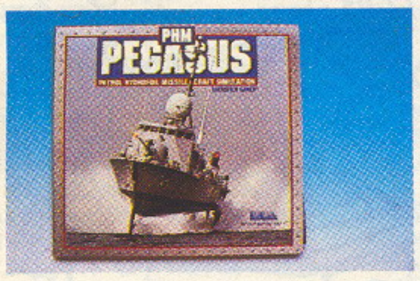
Cette société importe les wargames de la firme PSS Wargamers Series. Nous trouvons pour le moment **Annales de Rome, Pegasus Bridge** (5 juin 44, D-Day), **Bataille pour RFA** (17 juin 1989), **Sorcerer Lord** (wargame fantastique)... A essayer.

Joe Casus

P.H.M Pegasus

Le sous-marin est l'une des principales menaces contre les bâtiments de guerre modernes. Echapper à cette arme vieille de plus d'un siècle mais gonflée par tous les perfectionnements de la technique actuelle, constitue la priorité des Etats-major navals de tous les pays. Une grande partie du trafic maritime étant assuré par le cabotage, l'une des priorités pour de nombreux pays a été la contruction d'un navire léger, bien armé, et surtout rapide. Les Etats-Unis, imités par l'Italie et Israel, ont réussi à trouver un compromis en adoptant comme navire de combat l'hydrophoil.

Le Pégasus est bien armé : il dispose d'un canon de 76mm automatique, et de deux à huit missiles mer-mer de type Exocet, Harpoon ou Gabriel, plus des lance-leurres. L'électronique est à la mesure de cet armement imposant, le pointage du canon est assuré par radar, un radar de navigation et de recherche des objectifs est installé sur le bateau ainsi qu'un dispositif permettant de détecter l'accrochage radar des missiles ennemis. Côté rapidité, le Pegasus assure, il file à près de 50 noeuds.



Le logiciel n'est pas d'un emploi simple : ne perdez pas la carte qui indique les commandes, elles mélangent en effet actions au joystick et fonctions au clavier. Autre chose : dans certains scénarios vous disposez aussi d'hélicoptères ou d'un convoi que vous devez escorter, et ça crée une certaine confusion sur la carte stratégique. Enfin, au combat dès que vous passez en mode pointage, vous ne pouvez plus manoeuvrer votre navire ; c'est pourtant crucial dans des engagements qui se déroulent à plus de trente noeuds.

Les huit scénarios sont variés. Toutes les situations dans lesquelles l'hydrophoil pourrait être engagé sont fournies, il y a même une mission de reconnaissance photographique. Mais pas d'impatience, pratiquez plusieurs fois l'entraînement avant de vous lancer dans des missions comme Jihad (escorte d'un convoi dans le Golfe, un thème d'actualité n'est-ce pas). D'autant que vos adversaires sont souvent redoutables comme les corvettes lance-missiles Nanuchka, ou les vedettes Osa, et que votre bateau est fragile.

Côté graphisme, ce n'est pas le Pérou. Un bon point cependant, le tableau de bord est très fonctionnel et simple. Ceux qui veulent de belles choses sur leur écran ont tout intérêt à se procurer la version Commodore. De toute manière un moniteur couleur est indispensable.

Wargame édité par Electronic Arts pour Commodore C-64 et Apple II.

Strike Fleet

Ce jeu est une simulation et non pas un wargame avec cartes et hexagones. A l'échelon tactique, vous commandez vos navires depuis la passerelle, exactement comme dans H.M.S. Pegasus. Les dix scénarios fournis offrent des niveaux de difficulté progressifs sur des problèmes auxquels peut se trouver confronté le commandant d'un navire moderne (attaques de navires de surface, de sous-marins, d'aéronefs et parfois même des trois en même temps).

Strike Fleet ne se joue malheureusement qu'en solitaire. Immédiatement après avoir quitté le port, vous êtes mis en situation. Une carte stratégique, du type de celles établies par satellite apparaît à l'écran, dont une partie est réservée aux ordres que l'on peut donner en illuminant avec le curseur. Une possibilité de zoom sur la carte est aussi offerte.

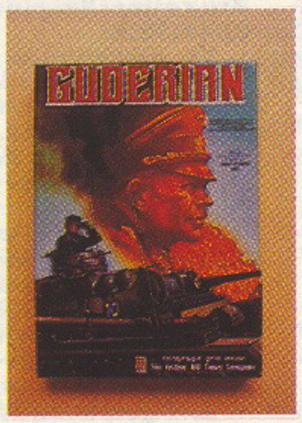
Vos navires manoeuvrent en convoi rassemblés autour du navire amiral et se déplacent à la vitesse du vaisseau le moins rapide. Les ordres donnés au Flagship sont répercutés sur tous les navires de votre flotte, à l'exception des ordres de tir. On peut donner individuellement des consignes aux autres bateaux, comme celles de changer de vitesse ou de cap.

Les unités représentées à votre disposition ne dépassent pas la taille du croiseur lance-missiles, mais toutes sont surarmées, possédant jusqu'à 9 systèmes d'armes. Vous disposez en outre d'un sonar, d'un radar, et sauf pour les hydrophoils, d'un ou deux hélicoptères qui peuvent opérer indépendamment.

Une fois l'ennemi repéré les combats commencent. Il faut une attention soutenue si on veut espérer s'en sortir car il est difficile de manoeuvrer jusqu'à seize navires en même temps (c'est le cas des scénarios les plus difficiles). Les accrochages débutent souvent par un échange de missiles à longue portée. Ce n'est pas la phase la plus intéressante du jeu, car votre activité sera alors de les regarder arriver à bonne portée pour leur décocher des missiles anti-missiles. Le plus passionnant c'est sans doute la manoeuvre et le tir au canon (qui est d'ailleurs à double emploi anti-aérien et anti-surface, mais de faible portée). Pour les fanatiques du jeu d'action/arcade, notons qu'il est possible d'accélérer jusqu'à 128 fois le déroulement de la partie qui, normalement, se fait en temps réel, l'interception des missiles adverses au Sea Wolf ou au Phatanx devenant alors vraiment une question d'adresse. La dimension aérienne de la guerre navale n'est pas absente, vous avez vos hélicoptères (très utiles pour la détection, la chasse aux sous-marins et le tir longue portée) et l'ennemi dispose aussi de bombardiers (Backfire, Super Etendard) lance-missiles.

Strike Fleet est une simulation passionnante mais peut-être incomplète, on aimerait parfois avoir un cuirassé ou un porte-avions. C'est en tous cas la plus réaliste actuellement disponible sur les opérations navales modernes. A recommander à ceux qui sont intéressés par ce sujet brûlant.

Wargame édité par Electronic Arts pour Commodore C-64 et Apple II.



Guderian

Le thème de Guderian sur ordinateur est le même que celui du jeu original de J.F Dunningan, à savoir l'offensive allemande sur Smolensk en juillet 1941. Guderian conserve aussi deux principes utilisés dans le jeu sur carte : la réduction des unités allemandes suivant les résultats sur la table des résultats de combat, et la présence d'unités soviétiques dont on ignore la puissance de combat. Mais à part ça tout change. Une grille carrée couvre la carte, il est impossible d'effectuer des attaques combinées et les unités ravitaillées voient leur potentiel de combat doublé.

Très rapidement on prend le jeu en main et on assimile certains détails, comme de ne pas overunner d'autres unités russes que celles qui sont sans ravitaillement ou les QG, avec les divisions allemandes. Ce qui manque le plus du côté germanique, c'est l'aviation. Dans le jeu version papier elle permettait de ralentir l'arrivée des renforts soviétiques, car ici ils arrivent avec une ponctualité et une célérité qui font honneur aux chemins de fer soviétiques.

Si du point de vue tactique et stratégique pratiquement rien ne change du côté soviétique lorsque c'est un joueur humain qui a les commandes, il est curieux de constater que l'ordinateur, qui ne se débrouille pas si mal en début de partie, joue comme un manche en milieu et en fin, quelque soit le niveau de difficulté. A propos de tricherie sur la table des résultats de combat, faites attention, plus vous progresserez plus l'ordinateur vous sortira les pires résultats de combat. D'où mon conseil pour éviter les risques, attaquez toujours avec le rapport de force le plus favorable et même le plus extrême, car sinon il y a des risques.

Du point de vue graphisme, le jeu est acceptable ; le code Otan est entre autre remplacé par des croix allemandes et des faucilles et des marteaux pour qui vous savez. Les bons points sont les manoeuvres au joystick et la possibilité de réparer ses erreurs, mais une partie contre l'ordinateur dure au minimum trois heures à cause de la lenteur. Un jeu en somme très moyen.

Wargame édité par Avalon Hill, pour Commodore C-64 et Apple II.

Frédéric Armand
Pierre Rosenthal

Questions ouvertes sur la ludotique

Comme vous le savez sans doute, nous sommes en train de dépouiller le Casus Belli Echo que vous êtes déjà si nombreux à nous avoir retourné. Mais cela ne nous a pas empêché depuis longtemps de nous interroger sur l'utilité de cette rubrique Ludotique.

Le premier point est la place dont nous disposons par rapport aux revues spécialisées... Il nous est impossible de parler de tous les jeux comme le font Tilt, Génération 4, etc., ou de les détailler comme le fait parfois Jeux & Stratégie. Alors (et même si la pagination actuelle devait légèrement varier) nous avons décidé de ne parler que de quatre types de logiciels : les wargames, les jeux d'aventure dont le thème est proche de celui des jeux de rôle, les jeux diplomatiques (sur minitel en général) et les utilitaires de gestion de partie (encore peu nombreux).

Alors pourquoi avoir une rubrique Ludotique ? Et bien parce que la plupart des autres magazines parlent relativement mal de ce genre de jeux à cause de leur méconnaissance de leurs versions non-micro. En wargame, les chroniqueurs disent si le jeu est bon et beau en tant que tel, mais ne jugent jamais sa véracité historique ou son niveau de simulation. Quant à ce qu'ils appellent « jeux de rôle », on va du passable au pire (comme ce critique qui parle du scénario génial de Dungeon Master -jeu génial certes, mais sans scénario). C'est pourquoi nous pensons -avec notre modestie coutumière- que cette rubrique a encore du service à faire avant de devenir obsolète...

Jeu de rôle ?

S'il est évident que les wargames sur ordinateur sont bien des wargames, que penser de ce que l'on appelle par contre « jeu de rôle » sur ordinateur. La réponse est très simple : ce ne sont pas des jeux de rôle. La confusion est née dans l'esprit de chroniqueurs de jeux sur micro qui, retrouvant quelques éléments « cosmétiques » de certains jeux de rôle dans les logiciels, les ont affublés de ce nom. Il faut dire que les éditeurs, espérant profiter de cette image de jeux nouveaux ont emboîté le pas et intitulés bon nombre de logiciels « jeux de rôle ».

Le situation est telle actuellement que certaines personnes de bonne foi croit que les jeux de rôle sont des jeux d'ordinateur et que certains pseudo-journalistes incompétents -voir Circus 122- entretiennent la confusion.

Rappelons qu'un jeu de rôle est un jeu de dialogue entre plusieurs personnes qui incarnent chacune un rôle, sous la direction d'un meneur de jeu. Il n'y a aucun choix imposé, tout est à la discrétion du meneur et des joueurs.

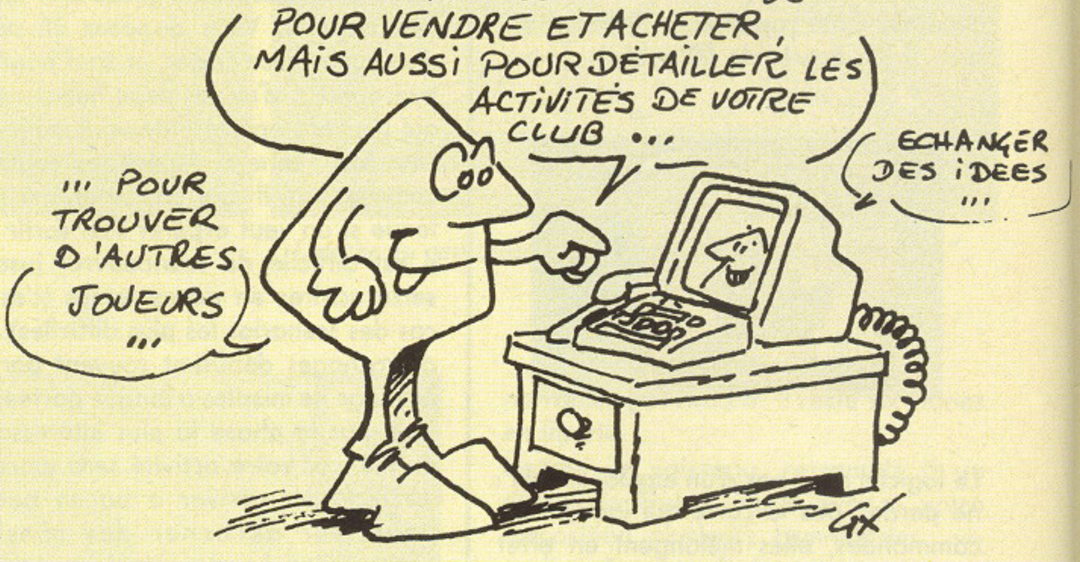
Pour le moment, et en attendant de trouver un terme peut-être plus approprié, nous appellerons ces jeux : jeux d'aventure interactifs sur ordinateur.

Deux éléments de réflexion toutefois pour signaler que nous ne sommes pas les seuls à penser ainsi. Sandy Petersen, le créateur de L'Appel de Cthulhu, interrogé sur Dungeon Master, disait que c'était le meilleur jeu d'aventure qu'il connaissait. Au journaliste qui lui demandait de citer un autre jeu de rôle, il répondit qu'il n'existait pas de jeu de rôle sur ordinateur. Enfin, la société SSI a signé avec TSR un accord pour les logiciels édités sous le label Advanced Dungeons & Dragons précisant bien : ce sont des jeux d'aventure fantastique faisant intervenir plusieurs personnages...

A suivre... ?

Petites annonces

3615 CASUS



Petites annonces
Dans notre dernier numéro nous avons publié une petite annonce à propos du club Donjon Macabre. Nous avons commis une erreur de frappe et le numéro de téléphone ne correspond pas au dit-club. Nous prions le malheureux correspondant dérangé de nous excuser. Néanmoins : le numéro porté sur la petite annonce originale est faux lui aussi. Nous vous demandons donc de toujours rédiger vos coordonnées de façon lisible. Nous sommes désolés mais nous ne sommes pas encore capables de déchiffrer les hiéroglyphes en bas cunéiforme inversé.

VENTE MATERIEL

— Vds les **4 premiers volumers de la collec. « La Saga du Prêtre Jean »** (Livre dont vous êtes le héros) neufs 20 F. pièce. Tél : (16) 93.98.43.95.

— Vds **SL+COI+Accessoires 300 F. ; Panzer Leader + Blitz 220 F. ; Third Reich 150 F. ; PGG 80 F.** Tél : (16) 25.82.50.91. - **10800 St Julien**.

— Vds **Paranoïa boîte + écran TBE 140 F.** Demander Guillaume au (16) 40.49.43.96. à **Nantes** après 18 heures. Merci.

— Vds **Croisades, Napoléon à Austerlitz neufs**. Tél : (1) 43.97.12.43. Demander Jose chambre n°4 ou laisser un message.

— Vds **SL+C. of Doom 300 F., PZ armée Afrika 130 F. tous neufs, Arcane N1 30 F., Dragon Radieux 8 et 9 50 F.** J-Pierre au (1) 45.88.25.25. le soir.

— Vds **carte pont fortifié fait main (100 F.) pour Siège**. Ecrire à Bos Olivier - 18 rue du Fonds de Calais - **91360 Villemoisson**.

— Vds **Croisades état neuf 110 F., boîte Oeil Noir N°3 100 F.+ scénario gratuit**. Tél : (16) 33.34.61.29. Godet Emmanuel (**61380**).

— Vds **Guide du Maître AD&D** 100 F. (excellent état). Tél : (1) 64.49.05.19. Demander Arnaud dès 16h.

— Vds **Ambush** TBE 200 F. Demander Serge le week-end au (16) 78.46.17.60. (**Lyon**).

— Vds **Oriental Adventures, Player Handbook, Dungeon Master Guide et module x5. Livre-jeu Folio**, TBE, 7 F. Tél : (16) 56.39.16.43.

— Vds les **Aigles et Okinawa** prix à débattre. Achète ou échange **Iron Cross**. Tél : (16) 41.66.70.59. (**49000 Angers**) après 19h.

— Pour **AD&D DMG 79 PHB 78 MM 78 FF 81 100 F.** chaque, excellent état. Mathiez Bruno - 3 avenue de Dixmude - **78410 Elisabethville**.

— Vds **Lièvre et la tortue 80 F., Sup.Gang 180 F., Mafia 60 F., Zargo's Lord 100 F., Ascension 100 F., Le sorcier de la Montagne de feu 50 F. Lot 530 F.** H. Tél : (16) 93.30.54.22.

— Vds **DMG 80 F. VF 100 F., MJ 50 F., MMI 50 F.** Tél : (1) 69.48.97.18. après 18h SVP. Fabien.

— Vds **D&D Base, expert, AD&D manuel du Joueur, Monster Manual 2 100 F. chaque**. Tél : (1) 60.10.66.27. Demander Laurent.

— Vends **wargames bon état. Mockba, Rommel, Okinawa, Austerlitz**. Tél : (1) 45.20.60.15. Demander David.

— Vends **Rêve de Dragon + 1 scénario 145 F le tout**. Appeler JB au (1) 45.67.91.77.

— Vds **Oeil Noir 2 boîtes**. Appeler au (16) 96.23.95.04. Demander Philippe après 14h.

— Vds nbreux **JdR et Wargames**, tous BE. Bons prix. Demander Frédéric au (16) 65.60.77.79. **12100 Aveyron**.

— Vds **T&T 100 F, Frontières de l'Empire 50 F, écran AD&D 40 F, modules D&D : B3, B4, B6, 35 F l'un**. Demander Harry au (1) 47.66.23.30.

— Vds **3 boîtes Oeil Noir + 7 scn gd format + 11 scn pt format jamais servis 600 F.** A débattre. Tél : (16) 70.34.53.92. après 18h. — Vds **Panzer Leader 199 F. Warrior Knights 189 F. Rommel 79 F. Le tout 399 F.** Jean-Denis Martin. Tél : 16 (1) 45.34.01.29. - 112, rue Brancas - **92310 Sèvres**.

— Vends **règle + Manuel de James Bond + Octopussy**. Prix à débattre. Tél. 16 (1) 42.33.40.25.

— Vends **Maléfices 100 F. + A la Lisière de la Nuit 80 F. + Mega 1&2 30 F. + Player's Handbook 100 F. + D&D ou échange**. Tél. (16) 31.79.93.19. Après 19 h. Olivier.

— Vds **Sorcier de la Montagne de feu (jeu de plateau) ou éch. contre modules ou scénraios JRTM**. Tél : (16) 27.87.44.31. Phil.

— Vds **scénarios pour Oeil Noir + boîtes et livres prix 500 F. le tout**. Esper Stéphane - **75007 Paris** - Tél : (1) 47.34.83.98.

— Vds état neuf **Dien Bien Phu 120 F. + Bataille de la Marne 1914 150 F.** Linne Bertrand - 1282 Av de Rosendaël - **59240 Dunkerque**. Tél : (16) 28.63.22.12.

— Vds **AdC + 1 scénario 160 F. Maléfices + 1 scénario 120 F. ou ech. L'un des deux contre AD&D Oriental Adventure**. Johann au (16) 98.52.05.99.

— Vds **War of the Ring 60 F. Legendes 90 F. Golden Heroes 75 F. Rommel 50 F.** Tél : (1) 48.93.57.75. Jerome tlj de 18h à 21h.

— Vds **règles Pendragon en français** entièrement neuf env. 150 F. Appeler Alex au (16) 61.80.95.67. (**31500 Toulouse**).

— Vds **Détective Conseil 200 F. + l'Oeil Noir 1 à 3 250 F. + 6 scénarios 20 F. chacun**. Contacter Pascal au (16) 41.65.29.36.

— Vds **Cthulhu + 1 scénario + 1 campagne 160 F. D&D Expert 80 F. wargames Guderian 100 F. Sinaï 90 F.** Pascal au (16) 31.72.06.04.

— Vds **figurines peintes (bien) toutes époques**. Ecrire à Eric Alliot - 26 rue Ernest Renan - **75015 Paris**. Prix environ 25 F. pièce.

— Vds **DMG + PHB + MM1 + 4 scénarii + Rêve de Dragon + CB N°1 à 23**. Tél : (1) 39.73.15.75. à **St Germain-en-Laye**.

— Vds **Appel de Cthulhu, Bushido et Féérie**. Ecrire à Denis Martin - 107 Route Neuve - **69540 Irigny**. Tél : (16) 78.50.55.69.

— Vds l'**Oeil Noir : 3 coffrets 290 F.** Tél : (16) 89.27.49.22. (**68000 Colmar**). Demander Bruno.

— Vds **Marvel Adv + Sup, Cry Havoc, Cpt Cosmos, AD&D PHB en vf, Baston + Rue, Oeil Noir Base + Ext + scénarios**. TBE. Frédéric au (16) 65.60.77.79.

— Vds **JRTM + écran + Angmar état neuf 200 F. Rêve de Dragon 100 F. Chill Base + extension 150 F.** TBE. Dumas S. au (1) 48.83.76.49.

— Vds **Amirauté + Mare Nos. TBE 150 F. + Ave Tenebrae, BE 100 F. ou ech. Oeil Noir (3 b.) + 14 scn. contre JdR pour 350 F. (Runequest vf, Rêve de D., Chill, ext/sup)** au (1) 43.79.40.32.

— Vds ou ech. **SL COI** TBE 400 F. les deux. Roland Jsnard au (16) 48.70.39.45.

— Vds **CB N°1, 2 et 5 TBE 50 F. l'un. J&S N°1 à 34, 1 reliure, encarts 450 F. Journal du Stratège N°4, 10, 13 à 20 F. l'un**. Tél : (16) 90.86.30.18.

— Vds ou ech. **Move Out, Leningrad, Wagram, Bull Run, Okinawa, Lorraine 44, Dien Bien Phu, Decline and Fall**. Bruno au (1) 60.05.49.57.

— Vds **AD&D DMG 90 F. MM MMII FF PHB 75 F. Dark Emperor 120 F. Paranoïa + scénarios 150 F.** Tél : (1) 43.56.08.71. Josué 18h et plus.

— Vds **Runequest, Middle Earth, Thieves'world, Légendes, Air Cav**. Prix intéressants. T. Montigneaux - C-197, 50 rue H-Royer - **51100 Reims**.

— Vds **Chill + 3 modules pour Chill**, 150 F. Mathieu (**44100 Nantes**) au (16) 40.94.35.00.

— Vds **accessoires Oeil Noir**, neuf, jamais servi : 80 F. **Le shérif et le hors-la-loi**, TBE : 40 F. Julien au (16) 50.45.75.19. (**74000 Annecy**).

— Vds **Stormbringer + écran (artisanal) + 2 compléments en français 300 F.** (TBE). E. Guiffant - BP5 St Just Luzac - **17320 Marennes**.

— Vds **Space Opera + suppit + Ringworld + Daredevil + scénarios et matériel pour AD&D**. Tél : (1) 45.89.14.47.

— Vds **nbrx wargames en TBE et en français**. Appelez Odile après 18h au (1) 30.66.13.66.

— Vds **Manuel du Joueur 50 F, Warhammer Roleplay 100 F., Démons & Magie 40 F., centaine figurines**. Amoruso Ben au (1) 45.34.14.98. **Meudon 92190**.

— Vds **Panzer Grupp Guderian vf, Ad Marvel Super Heroes, Siège** : 50 F. chaque. **Space Op**. 100 F. Tél : (1) 39.81.02.81. Demander Gordan.

— Vds **Friedland, Bonaparte et Croisades** intactes, 100 F., 150 F. et 150 F. Demander Cyril au (1) 47.90.84.03.

— Vds **DMG et PHB** 150 F. les deux. **Oeil Noir 1ère boîte** 50 F. et **livres dont vous êtes le héros** 8 F. l'un. Tél : (16) 41.58.62.84.

— Vds **Appel de Cthulhu état neuf 150 F. + supplément 50 F. Maléfices neuf 150 F.** Appeler au (16) 89.45.83.61. après 18h.

— Vds **Runequest (3ème édition)** TBE 65 F. **The Arab-Israeli Wars (AH)** TBE 125 F. Contacter David au (1) 46.26.67.68.

— Vds **Initiation Oeil Noir + 2 scénarios état neuf**. Tél : (1) 46.71.62.83. Merci.

— Vds **AdC & Fungis + coffret Légendes + Oeil Noir & 8 aventures + tous « livres dont... »**. Tél : (16) 71.78.00.70. le week-end. Pascal.

— Vds **Squad Leader, D&D basic, Immortal ; T&T + 3 solos, Féérie + 3 scén. Pièges, 30 figurines**. Tout ou séparément. Prix à débattre. Tél : (16) 39.69.47.78. 18h et plus.

— Vds **J&S n°11 à 42 et H-S Jeux & Micros**. Demander Etienne à 19h au (1) 45.22.68.82. (**Paris 8ème**).

— Vds **D&D Base + Exp 1900 + B3, B4, B5, B6, B7 450 F. ou éch. Dien Bien Phu contre autre wargame**. Tél : (19) 02/460.42.30.

— Vds pour **Oil Noir scénarios 1 et 12 (Schmidt) 45 F. l'un. Ecrire à Fogliani A. - Villa Magalou, 744 Notre-Dame - 06220 Valauris**.

— Vds **Rêve de Dragon (500 F.) + mod.** B5, B9, x2, XL1 200 F. Dominique Colinet - 51 rue de Theux - **1040 Bruxelles/Belgique**. Tél : (19) 02/640.90.56.

— Vds initiation au jeu d'aventure **Oeil Noir + 2 scénario**s, le tout 130 F. Tél : (1) 46.71.62.83.

— Vds **Fief TBE 110 F. + 5 figurines Métal Magic dont Conan**, 8 F. l'une. Demander Romuald au (16) 75.49.43.22. après 18h.

— Vds **AdC + écran + modules 180 F., JRTM + écran + module « Angmar »** 200 F. Demander Jean-Luc au (16) 68.56.85.86. heures repas.

— Vds **jeux de rôle et Wargames**. Vincent (**St Germain-en-Laye**). Tél : (1) 34.51.78.57. prix sympas.

— Vds **figurines Esci Airfix chars au 1/72 et dioramas**. Laurent - 10 ch de Provence - **06600 Antibes**. Tél : (16) 93.33.64.13. le week-end.

— Vds **Amirauté état neuf 100 F. et 2 D&D Expert** 120 F. chaque. Tél : (16) 42.64.48.89. Demander Yan à **Aix-en-Provence**.

— Vds **Hawkmoon, Traveller**. Prix à débattre. Contacter Olivier au (1) 43.28.92.58.

— Vds **JRTM + écran** 140 F. port compris. Brizard André - 4 rue du Président Pompidou - **13200 Arles**. Tél : (16) 90.96.33.99.

— Vds **Oeil Noir 600 FB. ou Paranoïa 1500 FB.** Tél : (19) 07/132.39.44. (**Chaleroi/Belgique**).

— Vends **deux boîtes Oeil Noir Initiation 135 F. + extension 150 F. neufs ou échange contre autres jeux neufs**. Tél : (1) 30.52.32.68.

— Vends **Oeil Noir Int. + accessoire + 8 scénarios** 250 F. à débattre. Mr Hérault - 59 cours Lafayette - **83000 Toulon**. Tél : (16) 94.92.39.24.

— Vds les **n°31, 32, 34, 42 de CB.** Prix à débattre. Urgent contactez Emmanuel au (16) 99.62.54.85. après 18h. Merci d'avance !

— Vds **Oriental Adventures (AD&D) + scénario OA2** le tout très bon état, 160 F. Tél : (16) 91.66.50.21. à **Marseille**.

— Vds **JRTM + écran + carte : 200 F. et Star Frontiers : 150 F.** Tél : (16) 29.78.84.17. Demander Stéphane ou Ludovic après 18h sauf samedi.

— Vds **Chill Init. état neuf + module : Init. Oeil Noir 100 F. chaque. LVH : 15 F. pièce.** David Lubin - 43 rue G. Courbet - **72100 Le Mans**.

— Vds **DC Heroes** bon état 100 F. Contacter David Schmidt au (16) 87.36.81.50. - 6 bis rue Laveran - **57070 Metz**.

— Vds **Encyclopédie Galactique + Empire Galactique**, le tout 133 F. Contacter David Schmidt au (16) 87.36.81.50.

— Vds **Livres dont vous êtes le héros** état neuf, 40 titres, 15 F. pièce. Tél : (16) 48.72.71.32. Demander Samuel (**18140 Sancergues**).

— Vds **Gothic Floor Plans + dungeon Rooms 35 F. chaque ou 60 F. les deux + Battle cars 90 F.** Contacter Antoine au (1) 45.34.43.95. après 17h30.

— Vds **livres dont vous êtes le héros** 12 F. l'un ou 50 F. les 5. Amélie Gamet - 21 rue Brezin - **75014 Paris**. Tél : (1) 45.45.32.43. après 18h.

— Vds **Croisades et livres dont vous êtes le héros** de 5 à 20 F. Eric Colas - 6 rue Langlet - **35420 Bazouges-du-Désert**.

— Vds **Air Force** TBE 200 F. sur **Paris** au (1) 43.06.91.24. Demandez Colin en semaine après 19h. Merci.

— Vds **Maléfices N4 Délivrez-nous du mal, 40 F. ou éch. contre N6 Enchères sous pavillon noir**. Tél : (16) 21.31.76.11. après 18h. Franck.

— Vds **N. MM1 (AD&D) 100 F., Pendragon 100 F., 7 livres dont...** 100 F. ou 15 F. l'un. **Rech. Stormbringer-Paravent**. Tél : (1) 42.01.10.94.

— Vds **War at Sea 120 F., Barbarian Kings 120 F., Amirauté + Crete 150 F., Third Reich 150 F.**, tous neufs. J. Pierre au (1) 45.88.25.25. le soir.

— Vds **Info-Jeux 1 à 7, 120 F., COM 1 à 9, 140 F., Rune 3 à 10, 150 F., Epée & Sortilège n°1, 30 F.** J. Pierre au (1) 45.88.25.25. le soir.

— Vds **Nouvelles Légendes Celtiques 115 F. + Maléfices 115 F.** Demander Eric au (1) 34.51.19.75. **St Germain-en-Laye (78100)** après 17h30.

— Vds **20 livres-jeux 75 F., D&D Base complet 40 F. + modules, 8th Army 40 F., PHB ou DMG vf, 90 F. Cherche accessoires de Stormbringer**. Brice au (1) 42.28.06.43.

— Vds **Pièges Grimtooth (vf, 50 F.), AD&D Unearthed Arcana (player 2- Angl, 80 F.)** Christophe au (16) 98.01.26.81.

— Vds le **Livre du Joueur AD&D jamais servi + dés 4, 8, 10, 12, 20** à 90 F. le tout ! Gérard au (1) 39.78.69.62. Urgent.

— Vds **2ème D.B. Normandie 120 F.** Tél : (16) 59.32.81.84. le week-end seulement après 18h.

— Vds **AD&D complet + aides + 200 figurines, Sicile 43 (prix intéressants) ou échange contre**

COI&GI. Tél : (1) 45.86.20.06.
— Vds ou éch. **boîte de base Oeil Noir + 2 aventures dont une solo 50 F.** Mathieu au (1) 46.47.54.64.
— Vds/éch. **Luftwaffe 150 F., Iena 110 F., 2e D.B. Normandie 100 F.** tous TBE contre **COI COD GI**. Tél : (16) 56.02.56.17. Olivier à **Bordeaux (33000)**.
— Vds **Pendragon, Oeil Noir 1, 2, 3, Stormbringer + Démons & magie + Chill Init. & Ext.** Tél : (1) 67.71.41.43. Demander Fabrice après 19h30.
— Vds **PH DMG (vf) & Star Frontiers + 3 scéna. et La Compagnie des Glaçes**. Tous neufs. Moitié prix. Tél : (16) 76.77.21.09. Olivier.
— Vds **50 livres-jeux 10 F. l'un, Chill 100 F., Pendragon 120 F., Rêve de Dragon + scn. 120 F.** Tél : (16) 43.66.50.00. (**53000 Laval**).
— Vds **Empire Galactique + 2 boîtes Oeil Noir + 6 scénarios + Mega 1&2**, le tout à débattre. Tél : (1) 30.57.33.67. (Xavier).
— Vds **D&D boîtes base et expert**, 85 F. l'une, les 2 pour 160 F. Demander Gérard au (1) 39.97.69.62.
— Vds **Siège + Cry Havoc + Croisades + 2 boîtes d'expert, Judge Dredd + Slaughter Margin**. Demander Michael au (1) 43.65.76.62.
— Vds **Adv Marvel + sup 120 F. + Daredevil 100 F. D&D comp. (vf) 150 F., 320 F. le tout**. Tél : (1) 69.04.74.22. Yannick après 20h. (jeux neufs).
— Vds **Légendes Table Ronde + écran + accessoires + Chevaliers de l'Orage 260 F**. Contacter Thierry au (16) 93.89.78.71.
— Stop affaire ! Vds **D&D base et expert + scénarios B2, B4, x1, x3** pour 220 F. à débattre. Laurent après 18h au (1) 46.26.20.28.
— Vds **Super Gang 150 F., Cpt Cosmos 100 F., D&D expert (ang) 45 F., D&D Companion (ang) 95 F**. Laurent au (1) 45.81.46.07. **Paris**.
— Vds **Kit moule Prince August** : moules 3 persos (hobgob), poële à fondre plomb, pinces... Tél : (16) 20.91.42.81. Samuel. (kit, 100 F. TTC).
— Vds **Donjon et Dragon boîte expert + module B6, 120 F.** le tout (prix colis inclus). Contacter Emmanuel au (16) 87.32.64.28.
— Vds **D&D base et expert + B4 + Cthulhu + Frags d'épouvante + livres dont... + 6 Oeil noir + accessoires du maître + figurines**. Tél : (16) 40.76.05.62.
— Vds **Masques de Nyarl + Terreur sur Arkham + Meurtre à D.** Demander Didier au (16) 59.93.15.12. après 18h.
— Vds **Casus Belli n°1 à 16 sauf 3**. Ecrire à Martin Yannick - 9 rue St Marthe - **57350 Stiring-Wendel**.
— Vds **Wooden-Ship 180 F., Divin Wind 170 F., Kriegsmarine 165 F. et AD&D complet 800 F.** état neuf. Mr Couespel - Pont-Er-Gal - **56890 Plescop**.
— **Grande vente de livres + modules AD&D, Warhammer et encore !** Contacter Logos Curtis - 9 rue Necker - **1201 Genève/Suisse**.
— Vds TBE **Star Wars, Warhammer, Merp, War of the Ring, modules Car War, Battle Car, Merp**. Sébastien au (16) 33.42.20.48.
— **Croisades, Ambush + module Purple Heart, Napoléon à Austerlitz, Plan Barbarossa** neufs. Tél : (1) 43.97.12.43. Demander chambre n°4.
— A vendre **Space Opera (Boxed V1 + V2) TBE 200 F. + cadeau (Dwarves)**. Marc Mota - 83 bd du Redon Super-Rouvière B11 - **13009 Marseille**. Tél : (16) 91.41.50.74.
— Vds **Féérie 95 F., Talisman 95 F., nbrx mod. AD&D, D&D, AdC, Merp.** Cherche **SF ou Emp. Gal.** Benoit au (1) 43.50.91.53.
— Vds **scénarios AD&D CA1, WG6 120 F. les 2 + figurines Citadel bc1 50 F.** Tél : (16) 90.51.71.44. heures des repas.
— Vds **World War II (TSR) : 120 F. et The Truggle of Nations (A-H) 130 F.** Demander Stéphane au (16) 78.52.47.05.
— Vds **Battletech** dont 34 figurines sont découpées suivant leurs contours. Complet BE 90 F. Tél : (1) 48.37.95.25. Demander Franck.
— Vds **Warhammer FRP + mod. Shadows over Bögenhaffen (200 F.)**. Téléphoner au (16) 50.26.02.03. Demander Raymond Munier.
— Vds **Oeil Noir Base + accessoires + ext. + 6 scénarios 260 F. le tout**. Tél : (1) 46.58.07.65. David.
— Stop affaire ! Vds **Baston neuf, nbreuses feuilles perso. 100 F.** Contacter Benoit au (1) 39.90.72.19.
— Vds **Bushido, complet, état neuf 80 F.** Demander Frédéric au (16) 38.30.07.28. ou écire à Berjat Frédéric - Lycée Pro. de Pithiviers BP 726 - **Pithiviers cédex**.
— Vds **AD&D 60 F. chaque + Croisades 80 F.** Tous neufs. Tél. le mercredi au (16) 88.60.71.49. Demander Huu-Tri (**67000 Strasbourg**).
— Vds les **3 coffrets de Chill** 70 F. l'un ou 200 F. les 3. Tél : (1) 45.32.39.69. après 18h. **Paris 15ème**.
— Vds **Cthulhu + écran + scénario 200 F. Friedland 80 F. Capitaine Cosmos 100 F.** Tél : (16) 84.24.37.17. Demander Franck après 19h.
— Vds **Appel de Cthulhu ou échange contre Paranoïa**. Contacter Frédéric à **Pithiviers** au (16) 38.30.07.28.
— Vds **James Bond 007 Basic Game**, TBE. Tél : (1) 48.28.56.00. Demander Victor.
— Vds **Harn 100 F. Phoenix Command 150 F. Midnight at the Well of Souls 200 F.** Tél : (16) 40.54.95.71. Erwanna **Nantes**.
— Vds **Roma** TBE jamais servi 90 F. Gérard Decugis - Les Sagnarelles BTA - **83500 La Seyne**. Tél : (16) 94.06.08.57.
— Vds **solo Ambush 140 F. The Great 80 F. Gettisburg 80 F. Victory in the Pacific 80 F. BI7 100 F. ou échange avec jeux Rexton**. Tél : (1) 45.09.29.68. après 20h.
— Vds **Austerlitz, Friedland, Wagram 80 F. Mockba 100 F. Cry Havoc, Siège 130 F.** TBE. Tél : (16) 31.22.54.64. Week-end (**14710 Trevières**).
— Vds **livres dont vous êtes le héros** 10 F. pièce. Tél : (16) 29.62.03.74. après 18h demander Emmanuel.
— Vds **Stormbringer + écran + Démons & Magie 210 F. Chill : Base et extension 190 F.** Bon état. Dubois Daniel au (1) 46.03.75.77.
— Vds **JdRs, wargames, jeux de simulation, scénarios D&D** si pos. région Lyon. Dupuis Eric - 156 av Paul Marcellin - **69120 Vaulx en Velin**.
— Vds **Baston** jamais servi 100 F. Tél : (1) 60.23.07.80.
— Vds ou échange **90 scénarios de Cry Havoc, Siège, Croisades**. Envoi à Mr testulat Laurent - 7 rue du Dr Louvet - **95200 Sarcelles**.
— Vds **Croisades + Siège + ext. 1&2**. Servis 3 fois. Seulement 500 F. Thomas au (1) 46.57.46.22.
— Vds **PH + DMG 80 et 100 F. PH en vf prix à débattre + figurines**. Phil Odou - 84 allée Brutin - **59960 Neuville en Ferrain Nord**.
— Vds **Paranoïa + écran (bon état), Battletech, Gore**. Prix à débattre (bas dans tous les cas). Help me. Michel Nassif au (1) 42.56.25.47.
— Vds **règles Légendes et Légendes Celtiques + Chill (init) + Rêve de Dragon**. Prix à débattre. Tél au (16) 39.91.34.28. Stéphane.
— Vds **D&D Expert 100 F. Paranoïa 70 F. + écran 30 F. + module 20 F. Ultime Epreuve + Linaïs 100 F**. Hervé au (1) 39.50.77.91.

ACHAT MATERIEL

— Cherche **traduction des règles de ASL en français**. Réponse assurée. J. Christophe au (16) 61.59.00.72. - 43 bd gabriel Koenigs - **31300 Toulouse**.
— **Gardien** cherche autre **gardien pour acheter modules**. Remi Royon - Rés. Prébois bt F1 Chemin de Pont Vivaux - **13010 Marseille**.
— Achète **Battle for Stalingrad de SPI** en BE. Ecrire à Hervé Pechberty - 15 allée Paul Valéry - **78700 Conflans Ste Honorine**.
— Fanatique achète **figurines d'elfes noirs** (bien) peintes si possible. Prix indifférents. Appeler JF au (1) 43.02.55.23.
— Achète **scén. Méd. Fant. + vds AdC + 2 scén. + écran 350 F. + Oeil Noir 1 + 4 scén. 175 F.** Olivier Terral - 4 rue Gauguin - **91450 Soisy-sur-Seine**.
— Cherche **Empires of The Middle Ages**. Ecrire à L. Henninger - 59 avenue d'Ivry - **75013 Paris**.
— Cherche **scénarios pour Runequest**. Envoyez vos dons à Frédéric Montsallier - 56 rue de Villacoublay - **78140 Velizy**. Merci.
— Achète **Fiend Folio et Info Jeux 1, 2, 3, 4 et 6**. Prix à débattre. Tél : (16) 46.48.12.27. Demander David après 17 heures.
— Cherche **Silrin + Koros + Mega N°1 + Empire Galactique N°1 et 2**. Demander Mr Ronan au (1) 30.39.23.75. **Vigny (95)**.
— Ach **FF et autre JdR ; vds Ldvelh ; ech aide de jeu contre aide de jeu**. Legoareguer T - Hameau de Becquigny Limesy - **76570 Pavilly**.
— Achète **Chill initiation + extension et Paranoïa initiation**. Prix à débattre. Contacter Cyril au (1) 48.81.55.65.
— Cherche bte **« Pavis » de Chaosium**. Faire offre à Bruno. Tél : (16) 23.70.91.12. (**Aisne**). Ch également **Sup. Runequest paru dans « White Dwarf »**.
— Achète **figurines de Guet-Apens ou médiévales** à prix bas. Tél : (1) 30.71.42.51. Demander Rémi.
— Cherche à tout prix pour JRTM **Court of Ardor et Umbar**. Demander Olivier au (16) 54.22.13.68. après 18h.
— Achète ts prix ou presque **cassette de « Lord of Rings » + ts documents de ou sur Tolkien**. Gilles Lerad - Mazeroy - **21270 Pontaillers sur Soâne**.
— Cherche **catalogue sur les figurines de l'espace** étant marines niveau 113. Roquelaine Cyril - 8 impasse Brancusi - **31240 St Jean**.
— Emergency ach. ou ech. **Blood Bowl, Zone, Bitume et leurs scénarios et écrans**. Tél : (16) 44.51.93.63. Demander Franck.
— ach. ou ech. **Air Strike ou Flight Leader avec règle en français ou ach. règle seule**. Tél : (16) 44.51.93.63. Franck (**Oise**). Urgent.
— Achète **COI + COD + GI en vf et TBE**. Demander Eric au (1) 40.30.67.94. après 20h.
— Recherche **Ringworld, Elfquest et extensions**. Faire offre à Luc Archambault au (16) 47.67.26.55. après 19h.
— Achète **matériel de JdR en français**. Préférence **AD&D, Appel de Cthulhu**. Paolo Fasce - via Montaldo 38 - **16137 Genova/Italia**.
— Cherche **Mercenaries Spies & Private eyes + modules Morrow Project**. D. Israel - 15 rue M. Vauquelin - **95690 Nesles la Vallée**.
— Cherche desespérément **Crescendo of Doom**. Règle en français SVP. Tél. au (16) 86.28.29.03.
— Cherche **Alesia 905** prix à débattre. Ecrire à AxelBereau - 24 rue du Chapitre - **1070 Bruxelles/Belgique**.
— Cherche JdRs **Night of Ninja, Excursion into the bizarre**. Joindre Alex au (1) 45.48.60.22.
— Achète ts **scénarios et règles pour SL, COI parus dans General**. Stéphane Arguimbau - Les Mounies - **09700 Saverdun**.
— Achète **Land of the Rising Sun : RPG FGU + modules pour Thieves World (Traitor)**. Tél : (1) 39.16.29.28. JM Peyrin.
— Achète tous vos **vieux Strange et Special Strange** en BE. Linne Bertrand - 1282 Av de Rosendaël - **59240 Dunkerque**.
— Achète **zines et magazines JdR**, cherche aussi **scénarios**. Munaretti P. - 13 Chemin Vert - **7340 Tertre/Belgique**.
— Achète **D&D Expert + scénarios**. Julien au (16) 83.31.17.29. - 17 rue Verlaine - **54770 Dommartin**. Après le 3 sept. et ap. 19h.
— Achète **dés et livres de règles pour AD&D** et tout ce qui peut s'y rapporter. Vetsel patrice - St Jean de Serres - **30350 Ledignan**.
— Achète ou éch. **Warhammer TBE. Vds nbrx wg et JdR**. Jean-Luc Rumèbe au (16) 61.89.05.83. (**31800 Saint Gaudens**.

ECHANGE

— Echange **Star Trek 2ème Edition + camp. jamais servi contre Feerie**. Bertrand Le Coq - 9 rue de la Table Ronde - **35136 St Jacques**.
— Ech **Rêve de Dragon + Mega 2 contre Cthulhu et son écran du maître**. Eric au (1) 45.26.38.56.
— Ech **Pzld (neuf) en vf + (port) contre Moby's Raiders, RAF, B-17 ou Suprematie**. Demander Laurent au (16) 73.87.68.87.
— Ech-vds **101 Pièges, Aden, Mega2, Oeil Noir (bas prix) contre sup. de l'AdC**. François Rose - 13 bd des Fusillés - **3600 Renaix (Belgique)**.
— Ech **scén. Méd/Fant contre CB N°1 à 35**. C. Delvaux - 10, Chée de Namur - **5050 Eghezee (Belgique)**.
— Echange **Stormbringer TBE ou Croisades BE contre Detective Conseil**. Téléphonez vite à Pierre au (16) 66.23.60.03. Merci.
— Echange **D&D initiation ou expert contre Legend et Lore ou Manuel du Monstre**. Tél : (16) 35.48.01.31. (**76600**).
— Echange **Démons et Magie + écran de Stormbringer + son scénario contre Baston ou Zone**. Demander Yann après 18h. Tél : (16) 56.64.31.78.
— Ech **Middle Earth (vo) contre scn. D&D ou Stars Frontiers ou Toon ou Mid.Earth ou Villains and Vigilants** etc. L. Biérent - 12 rue Paul Doumer Rés.Châtelet appt 401 - **33700 Mérignac**.
— Ech **« livre des pièges de Grimtoth » + 1 scn AdC (Wendigo) + scn N°3 et 4 de T. and T. contre scn divers JdR**. L. Biérent - 12 rue Paul Doumer Rés.Châtelet appt 401 - **33700 Mérignac**.
— Echange **Mega 2 + Legends & Lore (AD&D) contre Ave Tenebrae ou Les Aigles**. Tél : (1) 34.64.11.34. Demander Patrick.
— Echange **Bushido, AD&D, D&D, Maléfices, AdC, RdD, Oeil Noir contre JdR ou figurines**. Delacour Eric - 18 rue des Lys - **14610 Cairon**.
— Echange **10 livres-jeux contre les 6 premiers livres de la Saga d'Elric (Moorcok)**. Tél : (16) 78.25.52.67. Thierry après 19h.
— Echange **Légende Vallée des Rois contre mod. Merp Minas Tirith**. Demander Rémi au (16) 47.53.19.57.
— Echange **D&D Base et Expert + 1 module B3 contre Runequest ou Paranoïa**. Téléphonez au (16) 91.07.09.81. Demander Stéphane.
— Echange (ou vds 100 F.) **Feerie contre boîte de base D&D**. Nicolas Berland - rue des Pendants - **87100 Limoges**. Tel : (16) 55.01.80.84.
— Echange **règles base D&D contre boîte de l'Oeil Noir**. Tél. au (16) 90.87.05.04. Demander Emmanuel après 18h. Important (**84000**).
— Ech. ou vds **scénario Oeil Noir, Appel de Cthulhu**. Tél : (16) 44.51.93.63. (**oise**). Demander Franck. Possibilité monter à Paris.
— Echange **La Compagnie des Glaces contre scénarios Paranoïa**. Tél : (16) 94.20.15.50. entre 20h et 21h. Demander Stéphane.
— Echange **Stormbringer + suppléments et écran contre Robotech + ou - suppléments**. Sylvain au (1) 39.76.01.26.
— Ech. ou vds 90 F. en BE le jeu **Maléfices contre Manuel des Joueurs**. Frédéric Bouffier - **13680 Lanson**. Tél : (16) 90.42.79.11.
— Echange **21 livres dont vous êtes le héros + Empire Galactique contre mod. pour JRTM, Rolemaster**. Vente possible. Olivier au (16) 54.22.13.68.
— Vds **12 livres dont... 140 F. ou ech. contre JdR**. Propositions à Duarte Da Costa J-P - BP 74 - **69143 Lyon cédex**. En donnant votre téléphone.
— Ech. ou vds **Paranoïa + écran + 1 module (100 F.) et D&D Expert + B4 (120 F)**. Hervé à **Versailles**. Tél : (1) 39.50.77.91.
— Echange **Move Out contre Rêve de Dragon ou figurines de l'espace**. Appeler Fabien au (1) 30.73.23.40. **Pontoise**.
— Echange **23 J&S (dont 7 encarts) contre COD même en vo**. Stéphane Arguimbau - Les Mounies - **09700 Saverdun**.
— Echange ou vds **Gang Tractions, Austerlitz, Raid on St Nazaire, fig jap, livres jeux**. Tél : (16) 44.51.93.63. Demander Franck (**Oise**).
— Echange **Hitler's war, Luftwaffe, PAA contre 3rd Reich, Africa Kurps**. Demander Philippe au (16) 77.57.68.32. après 19h.
— Echange **Sorcier Montagne de Feu contre magazines ou zines** JdR. Munaretti P. - 13 Chemin Vert - **7340 Tertre/Belgique**.

DIVERS

— Les anciens **JDJDR Banguissois** (les magnifiques, gros nez) sont priés de contacter **le Dragon Ethylique**. Zouzou le Terrifiant.
Le 19 mai 1988
— Salut ! Je m'appelle François et je cherche des **correspondant(es) 15-16 ans**. F. Alcon - rue du Roussillon - **78690 Les Essarts-le-Roi**.
— Cherche **The Art of Star Wars I, II, III éditions Ballantine** pour prêt, échange ou achat. Contacter Laurent Choteau au (16) 56.21.29.14.
— **Dédale du Sombre organise du 27 au 30/07 un « Grandeur Nature » Médiéval**. Tél. François au (19) 32/55.21.95.68.
— **Concours de scénarios de l'AdC** - 13 bd des Fusillés - **9600 Renaix (Belgique)**. Le gagnant reçevra les copies des autres scénarios.
— François Rose - 13 bd des Fusillés - 9600 Renaix (Belgique) voudrait créer

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI -Service petites annonces-5 rue de la Baume - 75008 PARIS

TEXTE A INSERER: Ecrire lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos nom et adresse complets ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction... est supprimée. Toute annonce non conforme ne sera pas publiée.

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange
☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

« **La Confrèrie des Correspondants Timbrés** » (échanges, conseils, etc...).

— **J'enlève la peinture, le vernis sur vos figurines mal peintes** pour 3F ! Rendues comme neuves. Olivier après 19h au (16) 91.22.84.72.

— **Artiste débutant cherche conseils et idées ingénieuses pour faire diorama**. Demander Bernard au (16) 41.62.48.83.

— A. Mavilia cherche **correspondants français/belges pour multiples JdR**. Ecrire - rue des Fontaines - **1816 Chailly-Montreux (Suisse)**.

— Cherche photocop ts **art. et scén. parus dans General ou Victory Insider sur Nato de Victory Game**. Ecrire à Laurent Henninger - 59 av. d'Ivry - **75013 Paris**.

— Cherche **fanatique de Tolkien pour former une revue, un club**. Ecrire à C. Delvaux - 10, Chée de Namur - **5050 Eghezee (Belgique)**.

— **Dessine vos persos, vos cartes, vos banières et autres** à prix raisonnables. Demander laurent au (1) 46.21.70.78.

— Créateurs voyez vos **scénars paraître dans le Petit Colporteur de jeux**. Barras Olivier - Rt de Villemur - **31150 Bruguière**.

— Recherche **cartes précises du Monde de Tolkien au Premier et Second Age**. Merci. Sébastien Dal Brousse - **63490 Sauxillanges**.

— Votre **scénario original disponible dans les 8 jours ttes créations**. Schwaba J-L - 5 av de la République - **37700 St Pierre des Corps**.

— **Peins figurines pers ou monstres** à un prix modique. Ecrire à Mme Chevillon Viviane - 16 allée du Moulin - **60460 Precy sur Oise**.

— Cherche **correspondant pour ech scn**. Nicolas Rose - 13 bd des Fusillés - **9600 Renaix (Belgique)**. 12 ans. Urgent. Tél : (19) 32/55.21.95.68.

— Particulier vd **livres de SF, Fantastique, Policier. Plus de 5000 titres !** Liste contre 5 t. Ecrire à F. Temperville - Ferme de rabot, 5 rue de Bellevue - **91400 Orsay**.

— Vous **cherchez et disposez de scénarii ?** Envoyez les 2 listes à La Guilde des Correspondants Timbrés - 13 bd Fusillés - **B9600 Ronse (Belgique)**.

— **Ambitieux futur créateur de fanzine cherche aides**. François Rose - 13 bd Fusillés - **9600 Renaix (Belgique)**

— Cherche **idées scénarios pour JRTM, Star Wars, Chill**. Demander Olivier au (16) 22.09.53.62. après 18h.

— Cherche **dés pipés** urgent. Olivier Garnier - 11 avenue de Neufville - **91540 Mennecy**. Tél : (1) 64.99.69.79. Vite !

— Cherche **feuilles perso pour AD&D**. Envoyer vos dons à Eric Bertin - 19 rue St Denis - **77400 Lagny sur Marne**.

— Propose **scénarii inédits JdR suivants vs PJ et envies**. Schwaba JL - 58 av République - **37700 St Pierre des Corps**.

— Cherche à **correspondre avec joueuses JdR pour lettres chaotiques**. Munaretti P. - 13 Chemin Vert - **7340 Tertre/Belgique**.

PARTENAIRES

— **Joueur MJ cherche partenaires pour tous JdR, wargames âge 13/17 ans**. Berton Yann - avenue de melgueil - **34280 La Grande-Motte**.

— **Lord Iraguael recherche joueuses de 13 à 17 ans, récompense 1000 PO**. Tél.au (1) 45.45.35.12. Gérald, Parisien du 236ème niveau.

— **Wargamer débutant cherche partenaires + 18 ans pour jouer à Amirauté**. Franck au (1) 48.02.40.79.

— Tu veux t'**initier à AD&D ou tu es débutant(e)**. Tu as + 18 ans. Contactes-moi pour organiser des parties. Franck au (1) 48.02.40.79.

— Cherche **joueur de Warhammer Battle dans la Manche ou le Calvados**. Appeler Sébastien au (16) 33.42.20.48.

— **MJ débutant sur Oeil Noir, D&D, Cthulhu** recherche joueurs ou MJ dans **le 14ème** (âge 25/30 ans). Tél : (1) 43.21.27.40 (répondeur).

— Cherche **PJS pour AD&D, Stormbringer et Trauma en région parisienne**. Tél : (1) 48.41.62.72. après 17h demander Nicolas.

— Recherche partenaires pour **Oeil Noir, D&D, Pendragon, Empires & Dynasties. Région de Douai**. Appeler Antoine au (16) 27.98.68.16.

— Cherche partenaires sérieux pour **fonder un club sur Draueil (91210)** Philippe au (1) 69.42.00.36. après 18h.

— Cherche **joueurs dans région de Gien sur Loire : JRTM-AdC-RM-AD&D-D&D**. Urgent demander Nicolas au (16) 38.38.13.80.

— Cherche joueurs et MD **Oeil Noir, AD&D sur Bourg-en-Bresse** moins de 16 ans. Contactez Stéphane avant 19h au (16) 74.21.77.54.

— Recherche bons joueurs pour **campagne Dragonlance**. Contacter Michel au (1) 43.08.92.22.

— Cherche joueurs **JdR, wargames**. Tél : (16) 22.95.78.43. (**80000 Amiens**).

— Recherche partenaires pour **former club région Yonne**. Tissier Bruno - 24 rue du Pont Arcy sur Cur - **89270 Vermenton**.

— Cherche partenaires (+20 ans) ou clubs pour **wargames région de Grenoble**. Christophe (16) 76.90.46.44. week-end (**38240 Meylan**).

— **MJ Storm. Cthul. et joueur autres ch. partenaires passionnés**. Jean ou Sylvie au (1) 45.75.45.60. (**Paris 15**).

— Rech. part. ds le **Val d'Oise (95)** Maitres et joueurs pour **SO-JRTM-SW-AdC et AD&D**. Tél. à Franck au (1) 34.72.95.63.

— Cherche joueurs **AD&D, Oeil Noir sur Cergy**. Sylvie au (1) 30.32.77.97. ou Manu au (1) 34.22.16.97. après 20h30. Débutants acceptés.

— Cherche joueurs(euses) **D&D région Creil. Christophe Lablanche - 35 rue Aribot - 60100 Creil**. (débutants ne pas s'abstenir).

— Cherche **très bons dessinateurs sur Paris ou banlieue**. Tél. au (1) 60.22.44.15. de 18h à 21h. Demander Eric.

— Cherche **MJ Rolemaster dans le monde de Tolkien pour échanger idées, informations**. Ecrire à Tristan Collet - 1527, route d'Orcin - **74170 St Gervais**.

CLUBS

— A **Toulouse location de livres de rôle et jeux**. Contacter Gilles au (16) 61.84.73.90. Inscription au club.

— **Le Stratégie Club cherche adhérents**. Se renseigner au (16) 74.35.09.45. - Chateau Gaillard Place de l'Eglise - **01500 Amberieu**.

— Cherche **partenaires abonnés à Casus Belli** pour partager des aventures et **former club**. Contacter Pascal Augé au (1) 30.52.32.68.

— Le club « **Le disque de R'Lyeh** » cherche **investigateurs(rices)** pour faire risette à Cthulhu. Patrick au (1) 43.65.24.94.

— **Les Mercenaires de l'Imaginaire**, club du **Vigan (Gard)** cherche joueurs pour un **G.N. fin juillet**. Alex au (16) 66.77.60.37.

— SOS cherche **club dans les alentours de Draguignan**. Contacter Fabrice au (16) 94.47.07.12. Le soir de 18 à 20h30.

— Cherche **joueurs et joueuses sérieux** (âge 18 ans et +) pour fonder un **club à Macon**. Téléphoner au (16) 85.37.40.62.

— Le **club JdR de Saint Nicolas de Port** cherche des **joueurs**. Contacter Tony au (16) 83.48.26.52.(**Mt et Moselle**).

— Cherche joueurs pour **créer club de JdR**. Préférence région d'**Homecourt**. Contacter Emmanuel au (16) 82.22.52.12. Gratuit !

— **Les Chevaliers de L'orage** propose JdR, WG, plateau et fig. histo. Tél. à Florian Bravo au (16) 55.26.70.80. - Lot. Jacquet Poissac - **19330 Chameyrat**.

— **Les Messagers d'Elandill** vous proposent des accessoires de réels médiévaux : masques, casques, costumes... Tél : (16) 31.43.98.71. (**Caen**)

— Le **club de JdR de Blois** recherche de nouveaux joueurs(euses). Tél : (16) 54.74.28.83. après 19h. Demander Jérome.

— Club de JdR ouvre à **Houplines (Nord)** JRTM, Cthulhu, Paranoïa, etc. Tél. à Stéph au (16) 20.77.53.27. après 17h.

— **Création** d'un club à **St Etienne**. Cherchons joueurs. Nous jouons à Cthulhu, Mega 2, Chill. Contacter Benoit. Tél. (16) 77.32.87.46.

— Le club « **Les enfants de Yog** » a ouvert ses portes. Nous vous attendons nombreux. Tél. à Franck au (1) 34.72.95.63. (**Val d'Oise**).

— **Cherche club JdR région Chateauroux**. Contacter François au (16) 54.25.86.33.

— **Les Saigneurs de la Guerre**, club **région Mons** va faire du bruit ahahah ! Munaretti P. - 13 Chemin Vert - **7340 Tertre/Belgique**.

LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

PARIS

75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 40, rue des Écoles _____ Tél. 43.26.79.83
75008 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet _____ Tél. 42.65.28.53
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES,
6, rue Meissonnier _____ Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE

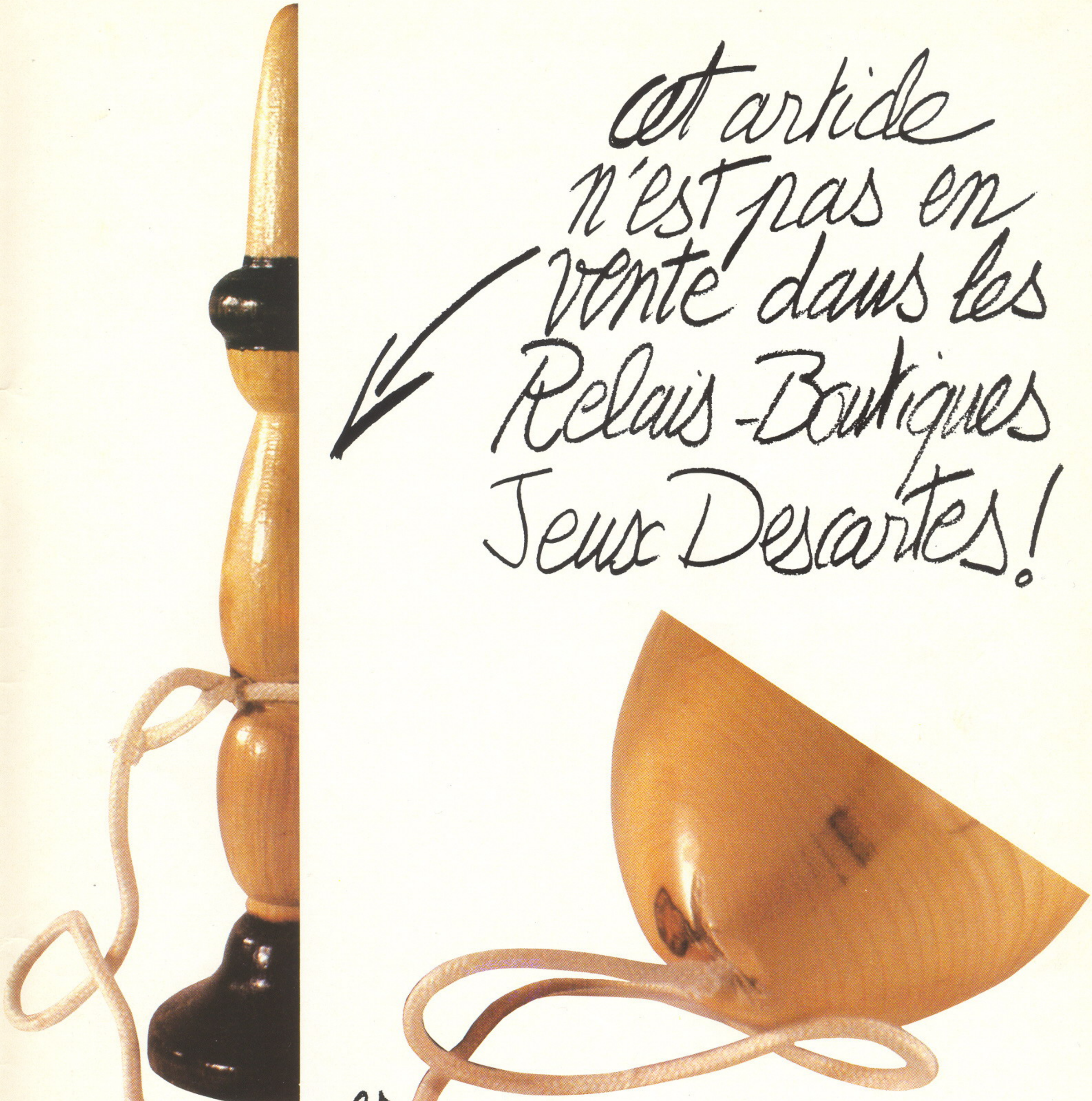
78140 **VELIZY VILLACOUBLAY** - FEERICS, CC ART DE VIVRE _____ Tél. 39.56.65.79
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora _____ Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE,
Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac _____ Tél. 42.83.52.23

PROVINCE

49000 **ANGERS** - EVASION, 74, rue Baudrière _____ Tél. 41.86.08.07
74000 **ANNECY** - NEURONES
Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac _____ Tél. 50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie _____ Tél. 90.85.33.57
20200 **BASTIA** - POINT DE RENCONTRE, 3, bd Giraud _____ Tél. 95.31.23.10
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte _____ Tél. 59.59.03.86
90000 **BELFORT** - FANTASMAGORIE, rue du Comte de la Suze _____ Tél. 84.28.55.99
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven _____ Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE,
24, rue Vital Carles _____ Tél. 56.44.22.43
06400 **CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot _____ Tél. 93.38.91.47
71100 **CHALON SUR SAONE** - LA TOUR DE MARCILLY,
2, passage Marcilly _____ Tél. 85.48.59.27
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN,
3, rue Blatin _____ Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste _____ Tél. 80.30.51.17
38000 **GRENOBLE** - AU DAMIER, 25 bis, cours Berriat _____ Tél. 76.87.93.81
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE,
92, rue du Docteur Vigné _____ Tél. 35.41.71.91
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie _____ Tél. 55.34.54.23
60002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay _____ Tél. 78.37.75.94
13001 **MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU,
6, rue du Jeune Anacharsis _____ Tél. 91.54.02.14
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts _____ Tél. 87.33.19.51
34000 **MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE,
33, rue de l'Aiguillerie _____ Tél. 67.60.52.78
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie _____ Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau _____ Tél. 40.48.16.94
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo _____ Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands _____ Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet _____ Tél. 38.53.23.62
66000 **PERPIGNAN** - HOBBY GAMES, Galerie Vauban _____ Tél. 68.51.83.00
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent _____ Tél. 98.90.40.50
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils _____ Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon _____ Tél. 35.71.04.72
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE,
23, avenue de la Libération _____ Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 16, rue de la Paix _____ Tél. 40.22.58.64
67000 **STRABOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange _____ Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse _____ Tél. 62.32.17.53
83000 **TOULON** - LE MANILLON, 5, rue Pierre-Corneille _____ Tél. 94.62.14.45
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE,
Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille _____ Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance _____ Tél. 47.66.60.36
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 39, rue Bouffier _____ Tél. 75.43.49.02
56003 **VANNES CEDEX** - LIRE ET ECRIRE, 22, rue du Mené _____ Tél. 97.47.38.55
38090 **VILLEFONTAINE** - RECREABEAU,
Centre Commercial Saint-Bonnet l'Etang _____ Tél. 74.96.55.84

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE,
Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren _____ Tél. 02.734.22.55
CANADA - 4532 **ST-DENIS - MONTREAL** - LE VALET DE CŒUR,
P.QUE H2J 2L4 _____ Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS,
1, rue de la Servette _____ Tél. 41.22.34.25.76



Cet article n'est pas en vente dans les Relais-Boutiques Jeux Desartes!

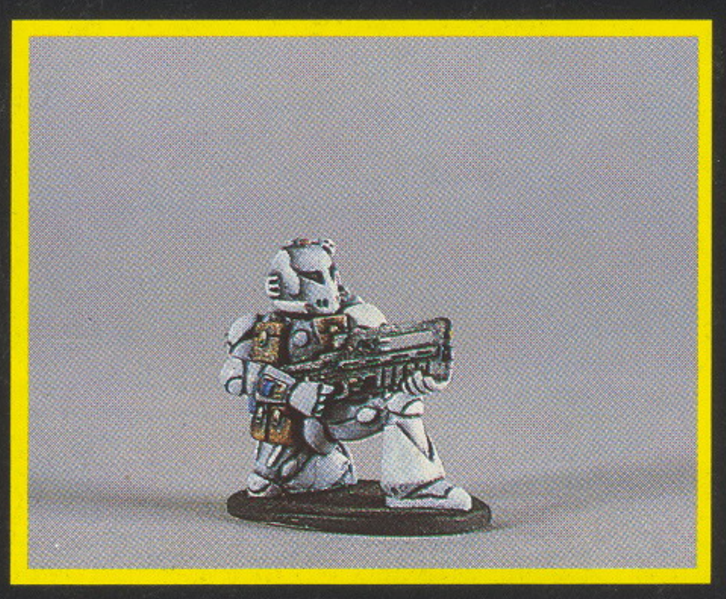
Les Boutiques Relais JEUX DESCARTES:

TOUT LE JEU

ARMAGEDDON

"Les Figurines Passion"

DISTRIBUÉES PAR JEUX ACTUELS • BP 534 • 27005 EVREUX CEDEX



GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

Paris Forum des Halles
Niveau 2 - Tél. 42.97.42.31

La Défense

Les 4 Temps
Niveau 2
Tél. 47.73.65.92

Mini-Game's
Patinoire les 4 Temps
Tél. 47.78.46.61

MINITEL
36.15 NKTEL
DANS L'ANNUAIRE
TAPEZ GAME'S